打ちこんで楽しむプログラムゲーム満載誌

プログラムポシェット

Technopolis Mook
NO.10

今年の夏はプログラムがナウい！

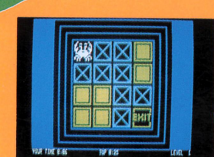
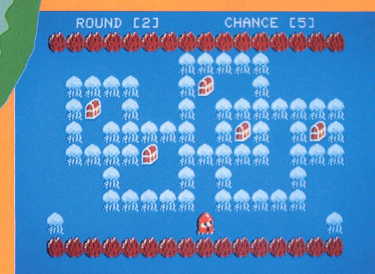
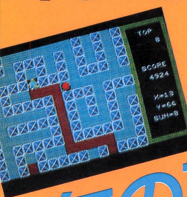
さわやか！1画面プログラムコーナー
あっ新鮮！ハーフ・ショート・ロングプログラム
元気だぜ！PF-X第4弾・PC-88版『BLOCK'N』

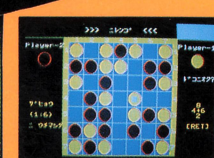
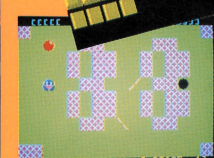
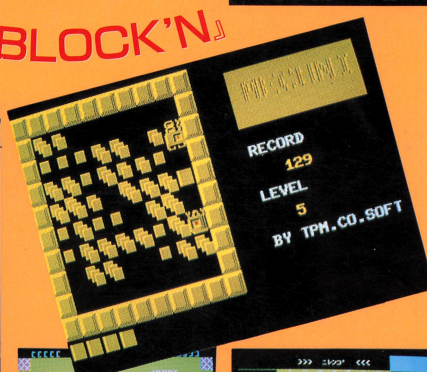
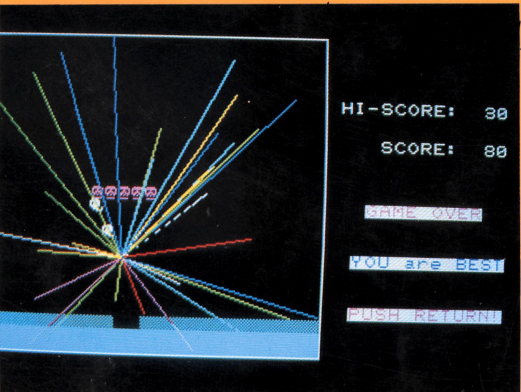
ごめんね
●定価350円

徳間書店

ROUND [2] CHANCE [5]

RECORD 129
LEVEL 5
BY TPM.CO.SOFT

HI-SCORE: 30
SCORE: 80
GAME OVER
YOU are BEST
PUSH RETURN!

ポシェットで遊べるパソコンたち

- ●PC-8801系……5本
- ●PC-8001mkII系……3本
- ●PC-6001/6601系……5本
- ●MSX系……10本
- ●X1系……7本
- ●FM-7系……6本
- ●MZ-700系……2本
- ●MZ-1500……2本
- ●MZ-2000/2500系……3本
- ●M5系……1本
- ●PASOPIA7……1本
- ●ファミリーコンピュータ系……1本
- ●PB-100系……3本
- ●PC-1251系……1本
- ●PC-1350……1本
- ●PC-1500系……1本

このチャンス！　のがす手はないぞ！

88 FAIR

PC-8801mkII FR

初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン

8801/II FR A コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000

定価合計¥178,000➡現金特価	
¥ 5,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥13,400×12回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR B コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD852 ………… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡現金特価	
¥ 5,800×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,300×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,700×24回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR30 C コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD852 ………… ¥ 99,800
PC-PR406〔24ドットプリンター〕・¥ 99,800

定価合計¥377,600➡¥299,000	
¥ 7,800×36回	(ボ)15000 (頭)なし
¥14,600×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥18,900×18回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR D コース

PC-8801/II FR10 …… ¥ 99,800

定価合計¥99,800➡現金特価	
¥ 3,300×30回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 4,000×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,500×12回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR E コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
CU-14A2[Sharp] …… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡¥212,000	
¥ 7,200×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥10,300×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥19,400×12回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR G コース

TVもよく映るよくばりコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-TV452 ………… ¥129,800
新製品　TV452：0.39　15インチカラーディスプレー

定価合計¥307,800➡現金特価	
¥ 8,300×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,800×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥15,300×18回	(ボ)なし (頭)なし

PC-8801mkII MR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能、パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン

8801/II MR A コース

PC-8801/II MR …… ¥238,000
PC-KD852 ………… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡現金特価	
¥ 7,200×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥13,000×24回	(ボ)なし (頭)なし

PC9801・PC8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い	
NEC	PC-PR201T	¥170,000	~~¥139,000~~	¥ 6,630	¥4,646	24ピン15インチプリンター
NEC	PC-PR201H	¥288,000	~~¥236,000~~	¥11,310	¥7,926	24ドット15インチプリンター
NEC	PC-PR201F	¥188,000	~~¥151,000~~	¥ 7,300	¥5,200	24ドット等2水準漢字ロム装備、15インチプリンター
NEC	PC-PR201HC	¥308,000	~~¥252,000~~	¥12,090	¥8,473	24ドットカラープリンター
NEC	PC-PR101L	¥170,000	¥136,000	¥ 6,630	¥4,646	24ドット10インチプリンター
NEC	PC-PR101F	¥158,000	~~¥128,000~~	¥ 6,200	¥4,300	24ドット等2水準漢字ロム装備、10インチプリンター
NEC	PC-PR406	¥ 99,800	¥ 80,000	¥ 3,900	——	24ピン10インチプリンター
EPSON	VP80K+PCロム	¥163,900	¥135,000	¥ 6,581	¥4,612	24ドット10インチプリンター
EPSON	VP130K+PCロム	¥190,000	¥156,000	¥ 7,605	¥5,330	24ドット15インチプリンター
EPSON	AP-80K+ロム	¥ 80,300	¥ 61,300	¥ 3,100	——	7色カラー24ドット漢字ノンインパクト方式熱転写プリンター
ブラザー	M1024II+ケーブル	¥107,200	¥ 82,800	¥ 4,037	——	24ドット10インチプリンター
横河北辰電機	NP510	¥175,000	¥140,000	——	——	24ピンカラー第2水準漢字熱転写、ケーブル付。
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 97,800	¥ 4,800	¥3,342	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

- ●24時間サポート体制　いつでもどこでも24時間受付中！
- ●高額下取制度　買替は絶対にお得！下取りは今すぐここで、
- ●支払はゆっくり後払い　商品到着翌月からのお支払
- ●ヤングクレジット　18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい
- ●土、日曜配達OK　都合のよい日に確実にお手元へ不在がちの方にも便利
- ●低金利クレジット　月々3,000円からの低金利クレジット
- ●全商品完全保険付　製品にはすべて一年間の保障が付いています
- ●キャンパスクレジット　18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

24時間電話受付中

東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
長野 0262-84-7771
福岡 092-672-7771
仙台 0222-27-7131
問い合せ 03-987-7795

ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

本　社　東京都豊島区要町3—38—1　〒171　サポート　東京都豊島区要町3—38—8　〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋1—28—6　〒170
ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー　〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1—28—6　〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

プログラムポシェット
NO.10

ポシェットギャラリー

真夏の夜、フロからあがって冷たいジュースでも飲んで、頭と指がクキコカパカッと開いてきたら、ポシェットも開いてください。キミとパソコンがいいプログラムの夢を見られますように。

LOAD"真夏の夜、プログラムの夢"リターン

1 は短いリストで涼しい1画面プログラムのマークです。

わ はよく冷えた不思議なわびさびプログラムのマークです。

農業シミュレーションから美的画面のPF-Xシリーズまで

FOR PC-8001/8801系

Let's 農業!

1 ▲珍しい農業シミュレーション。畑をたがやし、種をまき、水をまき、育ったら刈り取ってめでたしめでたし。シミュレーションのくせにリアルタイムなんだよ。

1 ▶MSXからの移植版。イガイガが痛いので有名。キミも、ピョンピョンとんでお金を集めよう!

PON PON ※1)

▶へぇ、こんな碁もあったのかと思ったらやっぱりオリジナルゲームでした。パソコンがなくても、遊び方だけ読んで盤ゲームを楽しむことができます。

二連碁 ※2)

SYS・16

▶このゲームはパズルなんだけど、カニを動かしてみると"15パズル"の変形だってことに気づくでしょう。

▼名前からするとゴルフゲームかと思うでしょうが、違います。穴に玉を入れるパズルゲームなのでした。

HOLE IN ※1)

BLOCK'N ※1)

▲おなじみPF-Xを使って、X1から移植した本格パズル。画面、サウンドとも申しぶんなし。これ1本でもしばらく遊べます。

本格X1パズルの移植

※1) PC-8801シリーズ+PF-X専用
※2) PC-8001mkIIシリーズ専用

パズル好調、画面もきれいなわびさびマシン

FOR PC-6001/6601系

Mr.BOX

▼ちょっと神経衰弱ふうのパズルゲーム。きれいでおいしそうな野菜たちを2つずつペアで取っていくわけですが、そこはやはりパズル。ときどき悩ましくなったりします。

おっとっと

1 ◀おっとっと……とバランスを取って楽しむちょっと奇妙な味のリアルタイムゲーム。

青春

わ ◀なぜ、P6というパソコンはこうなのでしょう。おしゃべりマシンの特性をいかしたわびさびプログラム。

▼名前がかっこいいわりにあいかわらずP6キャラのパズルゲーム。でも面をクリアしたときのブルーがなかなかきれいなのです。

ROMESU

◀これは確実に解きごたえのあるパズルゲーム。パスワード機能までついて本格的なムードが味わえます。

SLIP LAND

絶好調MSX。今回は10本にしぼるのに苦労しました。

FOR MSX系

BALLOON TRIP（バルーン トリップ）

◀ふよんふよんふよん。風船につかまってひたすら右の世界を目指すパンプネコ。画面中に散らばった点滅イガイガにぶつからないように注意してね。ふよんふよんふよよよん。

ELECTRON（エレクトロン）

◀十と一をくっつければそれでフチンと消えてしまいます。まるで最先端科学の壮大な実験……みたいでしょ。ちがうか。

Bell and Bell（ベル アンド ベル）

▲わったしっはっ、ベッルのっ、集配おじさんっ。適当にフシをつけて歌いながら、ベルを集めてください。できれば、元気よく行進曲ふうに……。

だるまおとし

◀MSXとだるまおとしの知恵くらべ。最後にだるまを落としたほうがおりこうさんです。

相性診断プログラム

◀これでひそかに想うあのコとの相性を占ってみよう。ちなみに写真は〝ただのお友達〟の場合です。カワイソ。

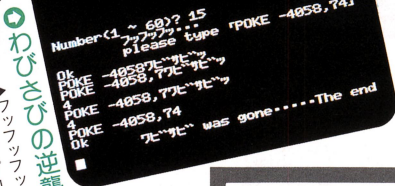
Tiny Paul（タイニーポール）

▶プロロロォ〜〜〜とコースを一周。ラップタイムを競おう。コースデータを作りかえてオリジナルでも楽しめる。1画面の3Dカーレースなのだ！

わびさびの逆襲

▶フッフッフッ、No.3の過激プログラムを移植したのだ。さて、キミはこのしつこいわびさびをgoneできるかな？

CATERPI（キャタピ）

▼有名なキャタピです。あに？ 知らない？ んじゃなめちゃお。ペロペロ。んなこといったって私が原作者のパンプなんだおっとっと。

オセロ衰弱

▼めくった2枚があればコマがおける、オセロと神経衰弱をたして2で割って、大勢で遊んでキャアキャアと楽しい、パーティ向けのゲームです。

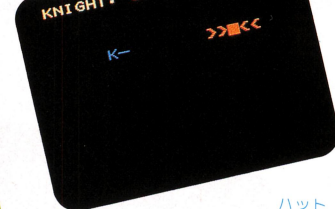
TEIJIRO印RPG第2弾

THE GRACES（ザ グレーシズ）

▶TEIJIROといえば泣く子もわかるおもしろさ。これを逃すと当分TEIJIROできない、イワクつきのゲームです。

X1でしか味わえない、〝おもろかしさ〟の連続技

FOR X1系

SPAX（スパックス）

▶なんだか異世界に連れこまれたような不思議なアクション・ゲーム。スパックス！ なんて名前もいい。

KNIGHT of LEGEND（ナイト オブ レジェンド）

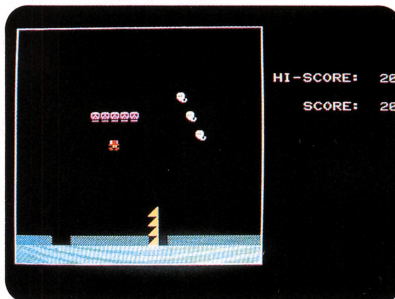
◀写真では動きを見せられないのが残念。このゲームのキャラクタの動きにパンプもぞっこんなのだ。

+&−ROOM（プラスアンドマイナスルーム）

▲動きはゲームの楽しさを支える命。このゲームはキャラの動きの妙を単純な形で表現した傑作です。

これこそ迷路ゲーム

HAT-TRIP（ハット トリップ）

▼最近の1画面プログラムはなかなかバラエティに富んできて、いろんなゲームが登場してきました。これはちょっとスーパーマリオふうの冒険ゲーム。

ひたすら独自のゲーム世界を築いていく〈セブン〉たち
FOR FM-7系

悪霊の館 ※3)

▼ゴースト、青いガイコツ、壁……悪霊のヤカタってほどにはこわくないけど、そのぶんとってもむずかしい、宝集めのゲームなのだ。

MECUNI（メカニ）

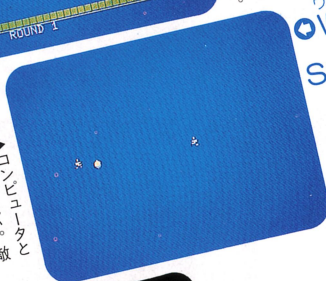
◀未来の日本社会を描く、問題作。労働のつらさ、楽しさ、厳しさをパズルチックに表現したゲームです。ぼやぼやしてるとボスにひかれちゃうぞ！

HEADING AND KICK（ヘディング アンド キック）

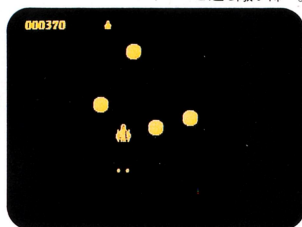
▼おっとこれはひさびさのヒットパズル。画面もきれいだけど、中身もなかなか。タコとクラゲと宝箱。ヘディングとキックできれいに解いてね。

WILD SOCCER（ワイルド サッカー）

▶コンピュータと1対1の戦い。敵もなかなかみごとにプレイする1画面サッカーゲーム。

FUNNY（ファニー）

▼これもゲームにおける動きを追求した傑作。フイ～ンフイ～ンと迫る敵が怖い。

FIELD BEES（フィールド ビーズ）

▶ひさしぶりのシューティングゲーム。やっぱりシューティングはのめりこんじゃうな。

寅吉一家～おしま救出大作戦

▶これがFM-7のスーパーマリオです。障害物とボールをよけてひた走り。敵のボスと戦っていとしいおしまを助けよう。名前が気にいらないならピーチ姫でもいいです。

※3) PF-X使用

チャックンポップみたい！

Pock kun（ポック クン）

◀キャタピのメロディにのったチャックンポップふうのゲーム。ポヨ～ンと伸びる長～い足がかわいくてとっても楽しいのです。

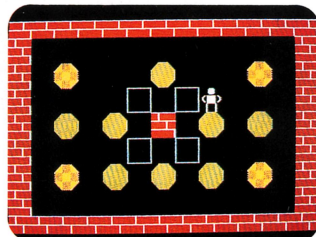
BLIND MAZE（ブラインド メイズ）

▼これで遊ばないことには迷路ゲームは語れない。キャラもかわいいけど、ゲームの本格さにはまいった！ 今まで迷路ゲームがきらいだった人に特におススメ！

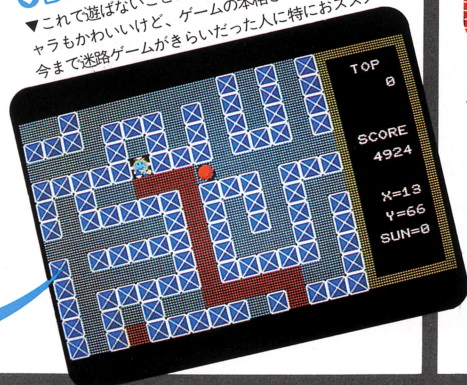
むかしはよかったなー。でも、今でも幸せです
FOR MZ-700/1500系

HOLE IN（ホール イン）

▶PC88の同名ゲームと面データまで共有できる同一作者の同一ゲーム。くわしくは1ページを見よ。

AIM（エイム）

▲うっ、このキャラクタは。MZではありふれてはいるが、確かにあのトモキョン！ グラム使いの王がひさびさに放つトモキョンのパズル。

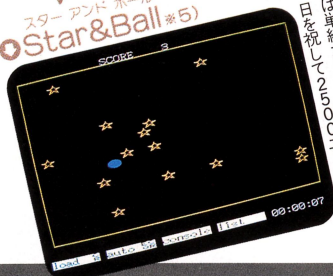
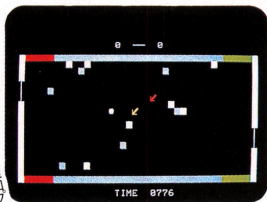
FLAG！（フラッグ） ※4)

▲ちらっと見せてくれるけど、そのうち消えてしまう旗を集めよう。記憶力とキー操作がだいじなパズルゲーム。PCGのきいたきれいな画面です。

PON PON15（ポン ポン） ※4)

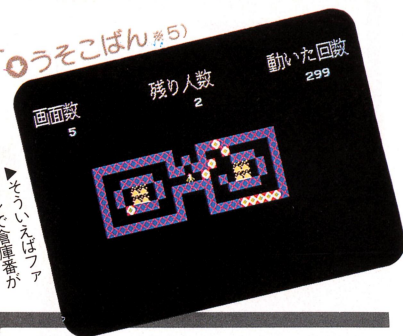
◀あっとこれもPC88に同じゲームがある。しかももとはMSX。なんて最近のプログラムはインターナショナルなんだ。

※4) MZ-1500専用

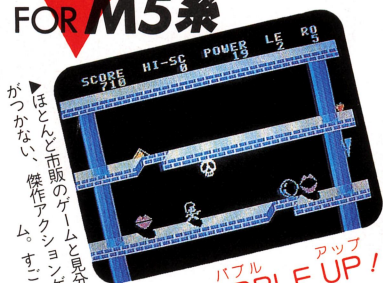
そろそろスーパーMZの時代が始まったかな
FOR MZ-2000/2500系

スター アンド ボール
Star&Ball※5)

▲2500専用の1画面プログラムがついに出た。ゲームは単純だけれども、記念すべきこの日を祝して2500ユーザーに乾杯。

アロー アンド ボール
ARROW&BALL

▼矢印でボールをやりとりする、2人用のサッカーふうゲーム。㊙モードが最初からついている親切な設計で、なかなか楽しめます。

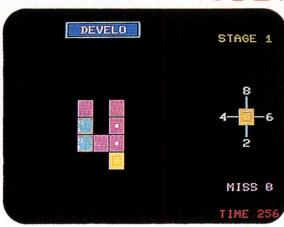
うそこばん※5)

▲そういえばファミコンで倉庫番が出たばかり。うそこばんも今度はファミベで出るかな。

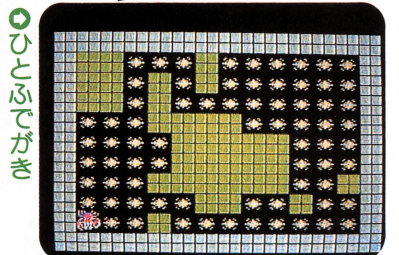
※5）MZ-2500専用

最高&孤高の、ゲーム・プログラムマシン
FOR M5系

▶ほとんど市販のゲームと見分けがつかない、傑作アクションゲーム。すごい！

バブル アップ
BUBBLE UP!

歴史に埋もれた名機がパズルプログラムで甦る
FOR PASOPIA7

デベロ
DEVELO

◀いつもおなじみ、タオさんパズル。今回はいつもより評判が高い88移植もやってみてね。

私も立派なパソコンです
FOR ファミリーコンピュータ系

ひとふでがき

▲はっきりいってひとふでがきです。それ以上でも以下でもない。でも、きっと楽しいひとときがすごせるはず。

学校の休み時間、小さなゲームセンターが開けます
FOR PB-100系

ファイティング
FIGHTING

▲増設RAMなしで遊べるボクシングゲーム。ルールはかんたん、ちょっと相撲にも似ているけれど、短いプログラムなのはいいことだ。ビシビシと相手にパンチをあびせて倒せ。キミは何人勝ち抜けるかな？

ジャッジメント
Judgement

▲ランダムな数字の判定で戦う勝ち抜きゲーム。勝つたびにスロットマシンが楽しめる。ポケコンのプログラムもだんだんマルチになってきた。

ハイドン ライドン ツー
HYDEN LIDENII

▼ハイドライド2も人気がありそうなので、ポケコン版もIIが出てしまいました。再びフェアリーランドが侵略され冒険の旅が始まる。

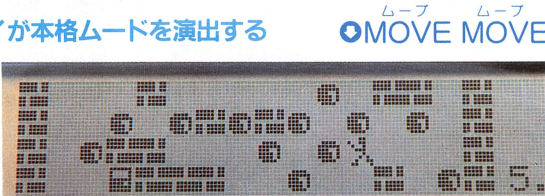
まあ、その、なんだ
FOR PC-1251系

ザ ロスト キングズ ロッド
The Lost King's Rod

▼1251ユーザーのみなさん、気を悪くしないでね。ちょっと言葉がとぎれただけです。ところで！ このゲームはすごくおもしろいよ。どこから見てもRPG！ 1251に本格RPGを搭載して、海へ、山へ、図書館へ出かけよう！

大型液晶ディスプレイが本格ムードを演出する
FOR PC-1350

ムーブ ムーブ
MOVE MOVE

▶見た感じはモールモールに似ているけれど、中身はちょっと違います。決められた歩数以内で出口まで行って。

ビジュアルRPGを得て1500は今も元気です
FOR PC-1500系

アドミッドツー バスタリア
ADDMIDII BASTARIA

▲パーティを組んで突き進むポケコン初のビジュアルRPG。1500の堀川がひさしぶりに入魂プログラム！

プログラムポシェットNO.10 もくじ 機種別プログラム一覧

本誌の内容に関するお問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒（60円切手貼付）を同封して、〒105 東京都港区新橋4―10―1　徳間書店プログラムポシェット編集部まで。なお、電話によるお問い合わせは月曜日から金曜日（祝祭日を除く）の午後4時から6時までのあいだに (03)432-4471（編集部直通）までお願いします。

※1　PC-8801mkIISR／TR／FR／MRなど、N88V2モードのある機種。起動する際には各記事の『注意』に従ってください。

※2　本誌のX1用プログラムはHu-BASIC・CZ-8CB01、またはCZ-8FB01（V1.0）を基本にしています。これ以外のBASICを使用する際は各記事の『注意』に従ってください。また、すべてG-RAMが必要です。

※3　FM77AVではF-BASIC V3.0で入力・実行してください。

※4　MZ-1500用のHu-BASIC（QD版）を使用すればMZ-700用プログラムの大半が可動。また、MZ-700用のHu-BASIC（テープ版）を1500に読みこませれば、700用プログラムのすべてが動きます。くわしくは本文の対応機種欄を参照してください。

※5　PB-100／100F／110（増設RAMが必要なプログラムもあります）PB-200／300／400／410、FX-700P／710P／720P／780P／802P／820P

短いから、すぐに涼しく楽しめる！

1画面

Let's（レッツ）農業

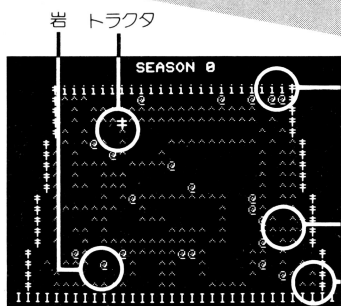
FOR PC-8001/8801シリーズ　N-BASIC

リアルタイム農業シミュレーション

岩　トラクタ

SEASON 0

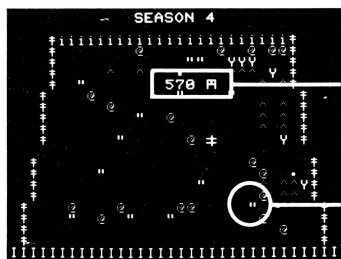
さく

耕作したあと

○シーズン0。こうしてどんどん耕作していきます。木の切り株は通れません。

SEASON 4

570 円

1年の収入

収穫したあと

○最後のシーズン4。いろいろご不満もあるでしょうがとりあえず570円の収穫。

万能トクラター"旋風"で豊かな明日を目指そう。このトラクターは1台で耕作、種まき、散水、肥料まき、収穫をこなします。操作はいたってかんたん。自動的に前進し、キー（なんでもいい）を押すと反時計回りに90度回転します。

このゲームには0～4までのシーズン（季節）があり、それぞれ次のようになっています。

●シーズン0……耕作。トラクターの通ったあとに"^"ができ、耕したことになります。2度通るともとにもどります。

●シーズン1……種まき。耕したあとを通ると"・"に変わり、種がまかれたことを示します。

●シーズン2……散水。種のところを通ると"Y"に変わり、芽が出たことを表しています。

●シーズン3……肥料まき。芽を通ると"●"に変わります。これが実です。

●シーズン4……収穫。実の上を通ると"〃"に変わります。季節の終わりには、もうけが表示されます。

なお、"@"は切り株です。

1シーズンは約1分間。音がしたらリターンキーで次の季節へ。（し）

N-BASICでがんばる　BY　太田裕之

Thanks.

静岡県立浜松北高校・15HR・No.9・太田裕之。おひさしぶりでございます。限られた誌面の1ページに顔を出すことは難しいこと。しかし私は帰ってきました。80×25をやめ、40×25にこだわり、今も続けているのです。

■変数リスト

- A……シーズン
- A(u)……キャラクタの色
- A1(n)……各種キャラクタ・コード
- D……PEEKで読んだキャラクタ・コード
- P1……トラクタ通過後のキャラ・コード
- H……キャラクタの判定用
- T……関係ないキャラの上を通った数
- X, Y……トラクタの座標
- XX, YY……トラクタ通過後の座標
- Q, W……トラクタの移動量
- B……トラクタの向き
- S……収入
- V……損失
- I……キー入力、汎用

■プログラムの説明

- 10～30　初期設定、画面作成
- 40　キー入力
- 50　キャラクタの判定
- 60　シーズンの終わりの処理
- 70　トラクタ表示など
- 80　ゲームオーバー処理

```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:COLOR2,32:PRINT CHR$(12):DEFINTA-Z:A=0:S=0:V=0
20 LINE(7,3)-(31,3),"i",3:LINE(7,3)-(3,22),"‡",3:LINE(31,3)-(35,22),"‡",3:LINE(3
,22)-(35,22),"I",3:FORI=0TO20:LOCATERND(1)*23+8,RND(1)*18+4:COLOR2:PRINT"@":NEXT
:X=18:Y=19:XX=X:YY=Y:P1=94:T=0
30 A1(0)=32:A1(1)=94:A1(2)=165:A1(3)=89:A1(4)=236:A1(5)=34:A(0)=2:A(1)=2:A(2)=7:
A(3)=4:A(4)=6:A(5)=6:COLOR5:LOCATE16,1:PRINT"SEASON";A:TIME$="00:00:00"
40 IFINKEY$<>""THENB=(B+1)MOD4:Q=(B=0)-(B=2):W=(B=3)-(B=1) '  ♥ by Peapa ♥
50 P=PEEK(&HF302+(X+Q)*2+(Y+W)*120):H=INSTR(" ^・Y●",CHR$(P)):IFH=0THENQ=0:W=0ELS
EIFH=A+1THENP=A1(A+1):S=S-(H=5):BEEP1:BEEP0ELSEIFH>1THENP=32:T=T-(H>2)
60 X=X+Q:Y=Y+W:IFTIME$>"00:01:00"THENFORI=0TO100:BEEPIMOD2:NEXT:A=A+1:V=V+T*A:IF
A=5THEN80ELSEWAIT1,128,255:GOTO30
70 LOCATEXX,YY:COLORA(A+1):PRINTCHR$(P1):LOCATEX,Y:COLOR5:PRINT "‡":XX=X:YY=Y:IF
Q+W<>0THENP1=P:GOTO40ELSE40
80 S=S*100-V:BEEP:LOCATE15,7:COLOR5:PRINTUSING"######0 円";S:WAIT1,128,255:RUN
```

突然ポシェッターズ

〈Let's　農業〉種をまく日々、赤い夕日を背にうけて人々の心は明るい。だが、まいた種がすべて芽を出すわけではなく、種のまま消えてしまうものだってあるのさ。水をやる頃にはすっかり暑くなり、トラクタの費用だってばかにならない。「まあ、わしらの仕事はお天道さまが相手じゃけん、日銭の入る商売とはちゃいますんや。息子は東京さ出てサラリーマンやりたいちゅうとりますが、これは天然自然のありがたみっちゅうもんを分かっとらんのです。えーこんなことで日本の将来は」。（明るい農村からよっちゃん）

プログラム特集

いつもより倍近い数と質。ひさしぶりに1画面特集です。今回は特にMSXとX1が好調。また、ついにスーパーMZ用の1画面も登場しました。PC88とFM-7にはちゃんとPF-X用1画面もあります。P6はあいかわらず、わびさびしてますねー。

PF-Xだからできる、MSXからの移植

PON PON（ポンポン）

FOR PC-8801シリーズ
N88-BASIC ON PF-X

◎イガイガにぶつからないようにお金の入ったツボを取っていくポンポン！

㊥MSXのTEIJIROゲームの移植版。[4]、[6]で左右に動いてあいかわらずお金の入ったツボを集めよう。ツボの横にはたいていイガイガがあり、さわるとエネルギーが1ユニット減ってしまう。エネルギーが0になるとゲームオーバー。ツボを10個取ると1面クリアでエネルギーが1ユニット増える。リプレイは[S]。（し）

注意

このプログラムはPF-X用です。必ず33ページの88用PF-Xを入力・実行し、NEWしてから、このプログラムを入力・実行してください。

市販ゲームの感想

BY 苅部 徹

市販ゲームの感想を少し。『ハイドライドII』ははっきりいってムズい。でも弟にきいてなんとか解けた。『ザナドゥ』は今のところ楽勝。これからどんな敵が出るか楽しみ。『チャンピオンプロレス』……やってみないとわからない、このおもしろさ。そのほかいろいろ。どれもおもしろい。いつかはこんなゲームを作ってみたいと思うのは私だけではないはず。

■変数リスト

X，Y……PONPONの座標
VX，VY……PONPON移動用
P……画面読み込み
S……スコア
T……ハイスコア
I……キー入力用
E……エネルギー

■プログラムの説明

行	内容
11	初期設定
12～17	PONPONの移動
22～23	ツボをとったときの処理
24～26	ゲームオーバー処理
27～31	PF-Xデータ

■チェックポイント

SR，TR，FR，MRを持っているキミ、このゲームはV1Smodeで遊びましょう。V2modeではPONPONがきちがいじみた速さになって、とてもゲームになりません。（しげくん）

```
10 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   P O N P O N   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
11 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:COLOR 7:GOSUB 27
12 LOCATE 0,0:PRINT USING" [:SCORE ####]           [:HI-SCORE ####]";S;T;
13 WBYTE 0,1,7,STRING$(40,"$"):FOR I=2 TO 20:WBYTE 0,I,7,"$$"+SP$+"$$"
14 IF (I-1)MOD 4=0 THEN WBYTE 2,I,7,"$ "+STRING$(32,"$")+" $"
15 NEXT:WBYTE 0,21,7,STRING$(40,"$")
16 FOR I=4 TO 21 STEP 4:FOR J=1 TO 5:WBYTE RND*27+5,I,7,"%&%":NEXT J,I
17 LOCATE 1,23:PRINT "ENERGY :";STRING$(E,"■");
18 I=INP(0):VX=(I=239)-(I=191):IF X+VX<2 OR X+VX>37 THEN VX=0
19 P=STATUS(X+VX,Y+VY):Q=-(P=&H2026)-(P=&H2025)*2:IF P=&H2024 THEN VY=-VY
20 WBYTE X,Y,7," ":X=X+VX:Y=Y+VY:WBYTE X,Y,7,"#":ON Q GOTO 22,24
21 GOTO 18
22 BEEP 1:S=S+1:LOCATE 9,0:PRINT USING"####";S;:BEEP 0
23 IF S MOD 10=0 THEN E=E+1:GOTO 16 ELSE 18
24 E=E-1:LOCATE 9,23:PRINT STRING$(E,"■");" ";:BEEP:IF E=0 THEN 25 ELSE 18
25 BEEP:BEEP:BEEP:COLOR 2:LOCATE 14,11:PRINT "GAME OVER":BEEP:IF S>T THEN T=S
26 COLOR 6:LOCATE 12,15:PRINT "PUSH [S] KEY!":IF INP(4)<>247 THEN 26 ELSE 11
27 RBYTE(&H23)="0000007E3C3C18000081817E3C3C180018BDFF81C3C3E766":X=2:Y=4
28 RBYTE(&H24)="FEFEFEFEFEFEFE00AAD4E8F0E8D4AA00AAD4E8F0E8D4AA00":E=5:S=0
29 RBYTE(&H25)="009254BA54BA5492000000000000000000009254BA54BA5492":VY=-1
30 RBYTE(&H26)="0000000000000000003C187EFFFFFF7E003C007EFFFFFF7E"
31 RBYTE(&H20)=STRING$(48,"0"):SP$=STRING$(36," ") :: RETURN ::
```

突然ポンコツカーズ

〈PON PON〉V2モードだと死ぬほど速い。なにがなんだかわかんないうちにおわってしまいました。V1モードで走らせるのがあたりまえ。これだと、さすがに慣れている私は面クリアできることもある。原作のTEIJIRO作MSX版と比べると、色使いはきれいになったのに、キャラの魅力がなくなったように感じるのは、やはり思い入れがあるせいかしら。まあ、とりあえずイガイガ1つとイガイガ2つを完璧に飛び分けることができるようになれば、中級者といえるのではないでしょうか。（よっちゃん）

おっとっと

FOR PC-6001/6601シリーズ
MODE1 PAGE2

```
大
TTTTT
```

◎なんとかうまくバランスをとって、できるだけ長く、台の上にいたい"大"の字なのでした。

```
大
TTTTT
SCORE 100
```

◎ほよん。落ちてしまった。うー、こうなりゃ意地だっ！ というわけであなたも『おっとっと』地獄へ。

おっとっと

と

反射神経とバランス感覚

PC-6001／6601というマシンは、なかなかキビシイ状況下に置かれています。しかし、その制約のなかで何度もいうように"シンプル・イズ・ザ・ベスト"というポリシーをまもり、がんばる姿はいっそカンドー的でさえあります。独自の世界を持つP6に栄光あれ、と、私エイキチは食前食後に祈っております。

さて、このゲームですが、タイトルからもうかがいしれるように"おっとっと"とバランスを取るゲームです、左右に激しく揺れる台。その上にかろうじて乗っている主人公の"大"。この"大"をカーソルキーの微妙な左右操作で動かして、なるべく長いあいだ乗っかっているという、哲学的にひじょうに難しいテーマを持ったゲームです（どこが）。

この微妙さにはまいってしまって私などは最初バグがあるのではないかなどと疑ってしまいました。なお、このゲームにはリプレイのできる隠しコマンドがあります。それは秘密です。うそ、スペースキーです。（エ）

そろそろマシン語

BY Yoshi

6001を買ってもうすぐ1年になります。BASICは覚えたし、そろそろマシン語を覚えようかと思っています。でも、今年は高校受験なのでどうしようか迷っています。このゲームは短いプログラムのわりになかなか楽しめるのではないかと思います。

■変数リスト

X……"T"の右端のX座標
X1……"大"のX座標
S……スコア
I……キー入力

■プログラムの説明

10　初期設定
20～30　各キャラクタ表示
40　ミスの判定
50　キー入力
60～70　各キャラクタ消去
80　各キャラクタ移動処理
90～100　ゲームオーバー・リプレー

サバのミソ煮 釣れないかにゃ～

```
10 CONSOLE,,0,0:CLS:S=0:X=13:X1=15
20 LOCATE X,8:PRINT "TTTTT";
30 LOCATE X1,7:PRINT "大";
40 IF SCREEN(X1,8)=32 THEN 90
50 A=INT(RND(1)*3):I=STICK(0)
60 LOCATE X,8:PRINT "     ";
70 LOCATE X1,7:PRINT " ";
80 X1=X1+(I=7)-(I=3):X=X+(A=1ANDX>1)-(A=
2ANDX<26):S=S+10:GOTO20
90 PLAY"O2C64":LOCATE12,9:PRINT"SCORE";S
:IFSTRIG(0)=0THEN90
100 RUN
```

突然ポシェットコーズ

〈おっとっと〉№6の「FEINTING RESCUE」に似たいじわるさを感じます。私はあのゲームが好きでした。よって、このゲームも好きになれそうだと思いました。しかし……この"大"ってゆーキャラだけが気に入らないのです。ま、どーんとのっかってるってかんじでいいけどさ……。リストもまぁ短いしね。わびさび部門だったら、良い評価をあげられるんだけど。ところで私は機敏ではないので、このテのゲームには非常に手こずります。精神的にも苦痛です。（少女ゆき）

青春

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ
MODE5 PAGE4

青春

●タイトル。こんなプログラムだからこそタイトルも大事なのです。

苦しいとき、つらいとき、青春してしまったとき用

(ま)これはわびさびプログラムです。画面から楽しいゲームを期待していて、かつ、冗談の通じない、おこりっぽい人は打ちこむのをご遠慮ください。

青春時代はだれでも一度は通るもの。私なんぞはこれでもう4回も通りました。青春の回数は体重に比例するようです。私の4分の1しかないMoMoはまだたった1回。あわれですね。

青春時代へ、万感の思いをこめてP6が走ります。プログラムを打ちこみ、RUN(はしら)せてください。走りだしたらもう止まらない。画面に広がるのは青い梅、じゃない海。赤い夕日が心をそそるのさ。夕日が沈むその瞬間地獄の底から届くような声が……。あとは実際に動かして試してみてください。ああ、私は思わず、P6を抱きしめてともに泣いてしまいました。

でも、まわりにいた人たちは、笑っていました。ふん、P6をバカにすると横四方がためとはがいじめだぞ。

再度、このカンドーを味わいたい人には、隠れコマンドを教えてあげます。スペースキーを押してください。何度でも、気のすむまで、同じことを繰り返してくれます。 (エ)

P.S.あなたがかわいい女の子なら70行の“M”を“F”にしてください。いえ、別に。ちょっと行が余っただけ。

●広い青い海に真っ赤な夕日が沈む……。そこへ、P6の青春の声が……!!

BY はねおとこ

はねおとことは
西暦1987年。世界を悪魔の野望がつつんだ。人々はみな心を失い、美女は毎晩、生贄にされた。そんなある日、闇につつまれた北東の空に翼のはえた光る男“はねおとこ”が現れた。この作品ははねおとこが人々の心を取り戻すために作ったプログラムである。

■変数リスト
とくにかわったものは、ありません。

■プログラムの説明
10〜20 サウンド・初期設定
30〜50 画面作成
60 文字表示
70 声
80〜90 終了処理

```
10 SOUND7,55:SOUND6,30:SOUND12,90:SOUND8
,16:SOUND13,10:CONSOLE,,0,0
20 SCREEN3,2,2:COLOR,10:CLS:KANJI(125,80
),9,572,481:FORU=0TO700:NEXT
30 CLS:CIRCLE(150,100),50,11:PAINT(150,1
00),4,11
40 LINE(0,175)-(319,199),12,BF:LINE(0,10
0)-(319,176),6,BF
50 FORU=0TO70:X=RND(1)*319+1:Y=RND(1)*5+
172:PSET(X,Y),12:NEXT
60 LOCATE2,15:PRINT"「ゆうひにむかってさけほ゛う・・」":F
ORU=0TO500:NEXT
70 TALK"M2 ^BA +KA +YA +RO-."
80 FORU=0TO700:NEXT:KANJI(275,178),9,124
90 FORU=0TO1:U=STRIG(0):NEXT:RUN
```

ポシェット裏面場
〈危ないトマト〉少女ゆきが初めて買ったレコードとゆーのは、キャンディーズの「危ない土曜日」でした。まーそんなことはいーとして、みんなも気付いてると思うけど、トマトやウニウニの量が減ってるでしょ。これは、送られてくるハガキの数がガタン！と減ったからです。まー質と量が落ちてるってことなのか、私が厳しく落としすぎているのか、そのへんはわからないけど、これはトマト・ウニウニファンにとって悲しいことだよねっ。だからみんな、もっとたくさんハガキをおくれ。でないと消滅しちゃうよ〜

BALLOON TRIP
(バルーントリップ)

FOR MSX(8K)/MSX2

SCORE 81

ふよよんと進むパンプネコがかわいい。落っこちてもかわいい。

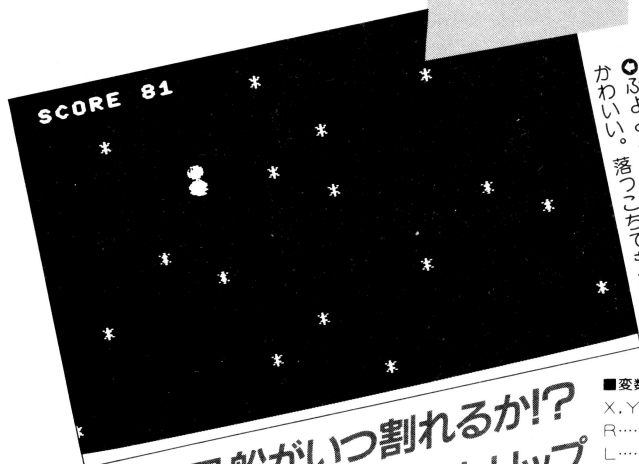
BY 川本健二

フラッピー57面

MSXのテープ版『フラッピー』を持っている人はまずENDの面で自殺し、POKE&HC8B9,0：POKE&HC8BA,0：POKE&HC8BB,0〔リターン〕としてくださいすると[G]をして次の面へ進んでもフラッピーが減りません。これで57面まで行って認定証でももらいましょう。

風船がいつ割れるか!? キョーフのトリップ

■変数リスト
- X,Y……自分の座標
- R……＊と＊の距離
- L……＊の色の変化用
- S……スコア
- V……移動ベクトル、リプレイのフラグ
- Q……8203（節約）
- K……キー入力
- C……表示するキャラクタ

■プログラムの説明
1. 初期設定
2. 画面の設定
3. Y方向の移動・音
4. スクロール
5. 当たり判定・自分表示
6. 落下・ゲームオーバー処理

(ゲーム)空中に浮遊している光る物体（＊）をよけて右へ進むゲーム。スペースキーを押すと上昇、放すと下降します。ただし、加速度つき。カーソルキーの右で右方向にスクロール。点数が上がるとだんだんキャラクタの位置が右に移動してくるので、難しくなります。

“＊”にぶつかったり、上に行きすぎたり、地面に落ちたりするとゲームオーバー。リプレイはカーソルキーの左。

スクロールはBASICオンリー。あらかじめたくさんのキャラを表示しておいてVPOKEで色を変えているんだって。ふむふむ、なるほどね。　(よ)

注 意

リストの“■”を打ちこむには、プログラムを打ちこむ前にダイレクトモードでKEY1，CHR$(255)と打ちこむこと。こうすれば、[F1]キーを押せば“■”が出ます。

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH28:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=ØTO7:FORJ=ØTO19:VPOKE776
+I+J*64,VPEEK(336+I):NEXTJ,I:FORI=ØTO15:
VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("3C5EBFFFFF7E
3CØ8347EF5FF7EBF7C1E",I*2+1,2)):NEXT
2 BEEP:SOUND8,16:L=48:R=18:X=4Ø:Y=96:ONV
GOTO3:DEFFNV(Z)=VPEEK(6144+Z+X/8+(Y¥8)*3
2)¥8-11:FORI=82Ø5TOI+R:VPOKEI,Ø:NEXT:FOR
I=ØTO1Ø:C=RND(1)*R+1:FORJ=ØTO31:VPOKE62Ø
7+I*64-J,C*8+89:C=CMODR+1:NEXTJ,I:VPOKE8
197,34:FORI=ØTO31:VPOKE688Ø+I,4Ø:NEXT
3 PRINTCHR$(11)"SCORE"S" ":V=V+1:Q=82Ø3:
IFSTRIG(Ø)THENV=V-3:SOUND12,5:SOUND13,4
4 K=STICK(Ø):S$="f~■f■□~$":Y=Y+V:L=-L:IF
K=3ORS=ØTHENVPOKEQ+P,Ø:P=PMODR+1:S=S+1
5 X=X-(X<2Ø8ANDK=3)*SMOD2:VPOKEQ+P,16Ø+L
:PUTSPRITEØ,(X-4,Y-4),8:PUTSPRITE1,STEP(
Ø,8),1Ø,1:IF(FNV(Ø)<>PANDFNV(32)<>PORS<2
Ø)*(Y>Ø)*(Y<168)THEN3ELSEX=X-4:SOUNDØ,Ø
6 SOUND6,1Ø:SOUND7,Ø:SOUND13,Ø:SOUND12,2
Ø:PUTSPRITEØ,,Ø:SPRITE$(2)=S$:FORI=YTO17
5:PUTSPRITE1,(X,I),,2:LOCATE1Ø,1Ø:PRINT"
GAME OVER":NEXT:FORI=7TO7:I=STICK(Ø):NEX
T:LOCATE1Ø,1Ø:PRINTSPC(9):S=Ø:V=1:GOTO2
```

突然ポシェットズ

〈BALLOON TRIP〉どうも、すぐイガイガに当たってしまう。なぜなのだろうか？　きっとキャラクタがパンプネコのせいだからだ。だから、日ごろのうらみでイガイガに体当たりしてしまうのだろう。というのは嘘で、本当はただただあたいがどんちゃんなだけなのです。ちなみに、あたいのハイスコアーは131点です。このゲームのこつはやはりスペースキーの使い方でしょう。これをマスターさえすればきっとあなたはスーパースターになれるでしょう。（MoMo）

エレクトロン

ELECTRON

FOR MSX(8K)/MSX2

BY 川本健二

カッチンパズル

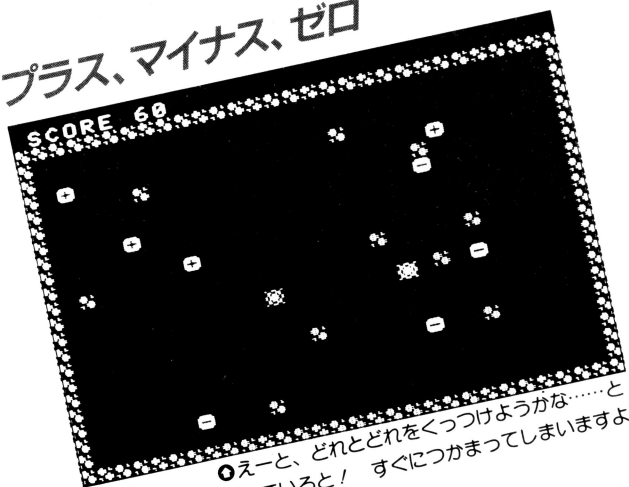
日曜日に旺文社の高2実力テストがあってぼくは5教科も受けていたので絵をかく暇がなかった。ところでNo.9の『カッチンパズル』はなかなかおもしろく全面解くのに2時間もかかってしまいました。

■変数リスト

H……6144(節約)
A,B……敵の座標
X,Y……自分の座標
D……+,−の残り数
S……スコア
T……キー入力
M,N……移動用
R……面数
E,F……+、−の移動用

■プログラムの説明

1　初期設定
2　画面の設定
3　面ごとの変数初期化
4　自分の移動
5　物を押す判定
6　敵の移動・ゲームオーバー処理

プラス、マイナス、ゼロ

●えーと、どれとどれをくっつけようかな……と迷っていると！　すぐにつかまってしまいますよ。

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH3Ø:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=ØTO23:VPOKEI+312,VAL("&H
"+MID$("64F6FØ6C1EDE4CØØ7CEEEE82EEEE7CØØ
7CFEFE82FEFE7C",I*2+1,2)):NEXT:SPRITE$(Ø
)="けfZススZfけ":VPOKE8196,81:VPOKE8197,161
2 CLS:H=6144:DEFFNV(X,Y)=VPEEK(H+X+Y*32)
:PRINT:FORI=ØTO21:PRINT"'"STRING$(28,32-
(IMOD21=Ø)*7)"'";:NEXT:FORI=39TO41:FORJ=
1TO1Ø+R*2:X=RND(1)*26+3:Y=RND(1)*18+3:IF
FNV(X,Y)=32THENVPOKEH+X+Y*32,IELSEJ=J-1
3 NEXTJ,I:A=2ØØ:B=16Ø:D=11+R*2:X=2:Y=2
4 PRINTCHR$(11)" SCORE"S:T=STICK(Ø):M=(T
=7)-(T=3):N=(T=1)-(T=5):X=X+M:Y=Y+N
5 R=R-(R<4ANDD=1):ONDGOTO2:E=FNV(X,Y):F=
FNV(X+M,Y+N):IFE>39THENIFE+F=81THENVPOKE
H+X+Y*32,32:VPOKEH+X+M+(Y+N)*32,32:PLAY"
SØM4ØØØO6B16C8O5":S=S+1Ø:LOCATE6,Ø:PRINT
S:D=D-1ELSEIFF=32THENVPOKEH+X+Y*32,32:VP
OKEH+X+M+(Y+N)*32,EELSEX=X-M:Y=Y-N
6 A=A+2+(A>X*8)*4:B=B+2+(B>Y*8)*4:PUTSPR
ITEØ,(A-3,B-3),3:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),9,
Ø:IF(E=39)EQV(A¥8=XANDB¥8=Y)THEN4ELSEPLA
Y"SØM3ØØØL8EFDGCBC":LOCATE1Ø,11:PRINT"GA
ME OVER":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN
```

RUNさせると左側に現れる赤いキャラクタが私です。追いかけてくる緑のキャラクタにつかまらないように注意しつつ、カーソルキーで移動して、+と−をくっつけてください。すると、物理法則に従ってプチンと消えてしまいます。+と−は同じ数ずつあって、全部消すと面クリア。

私と同じ形をした緑のキャタクタにつかまったり、枠や枠のなかの青いところにぶつかるとゲームオーバー。+と−は面ごとに数が増えて徐々にムズくなっていきます。リプレイはスペースキー。

ところで、この赤いキャラクタを緑のキャラクタがおっかけるパターンはポシェットNo.4の『恐怖の50秒』と同じ。うーむ、キャラクタとゲームのコンセプト次第で、同じルーチンでもずいぶん違ったゲームになるものですね。こういうアレンジの仕方はなかなかおもしろい。　(よ)

ポシェット裏面場

<ゆみちゃんトマト>かわいいもてとるとてもいいわか(カワイイ！　もてとる！とてもいい和歌)(高知県・ワイバーン)☆まあーまあーまあー。キミはなんていいこなんでしょう。4カラグラムあげましょう♡

ベル　アンド　ベル

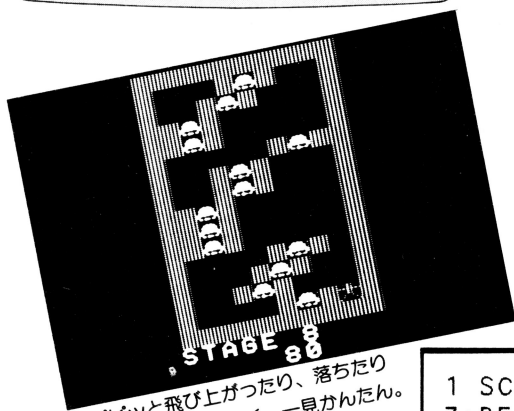
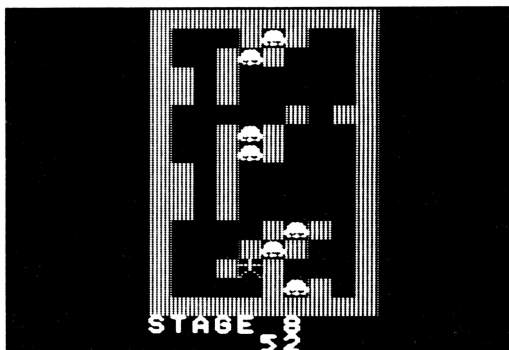
Bell and Bell

FOR MSX(8K)/MSX2

BY
やんぺいの友達
大阪の変人中学生

なにも思いつかないので自己紹介します。葉山盛幸・14歳・パソコン歴1年弱（8か月ゲームで遊んでいました）・大阪に住む変人中学生です。なぜ、ぼくが変人かというと、軟体だからです。プロレスの技をかけられても平気なのです。

かんたんにいうとロードランナーの無敵ベル版です

❶でも、もうすぐ面クリアというときにこのゲームの本当の難しさがわかるでしょう。

❶ピピッと飛び上がったり、落ちたりしてベルを取っていく。一見かんたん。

私は“大”の字によく似ている今年30歳になるおじさんです。私の仕事は黄色いベルを取っていくことですが、カーソルキーで上、左上、右上、左下、右下には行けるものの、左右にはなぜか行けません。下に行くときは自然現象に頼るほかありません（つまり、ただ落ちる）。また、行く先にブロック（青い四角）がある場合も移動できないおじさんです。

黄色いベルを全部取れば面クリア。時間制限はないけれど、体力制限はあります。ムダな動きをしていると、体力0になってゲームオーバー。リプレイはリターンキーです。

このゲームは進んだ面数が得点になります。100面越えれば敢闘賞。（よ）

■変数リスト

R……面数
K……ベルの数
C……体力(動ける数)
S……キー入力
P.Q……自分の座標の増分

■プログラムの説明

1～2　初期設定
3　画面設定
4　体力がなくなったか、自分の表示・移動
5　自分のいる所が空白か
6　自分のいる所がブロックか、すずか
7　すずを取った時の処理

■参考

ポシエットNo.6「えぎい」

```
1 SCREEN1,0:WIDTH10:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
2 FORJ=1TO8:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A
$)):NEXT:SPRITE$(0)=B$:A$="":B$="":READA
$:FORI=0TO7:READB$:VPOKEVAL("&H"+A$)*8+I
,VAL("&H"+B$):NEXT:VPOKE8214,68:R=1:VPOK
E8215,161:U=RND(-TIME):DATA18,18,FF,18
3 PUTSPRITE0,(0,208):K=0:X=19:Y=18:C=81:
FORI=5TO20:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(10,"ア"
);:NEXT:FORI=6TO19:LOCATE1,I:PRINTSPC(8)
:LOCATEINT(RND(1)*6+1),I:PRINT"アクア":NEXT
:LOCATE0,21:PRINT"STAGE";R:DATA18,24,42
4 IFC=-1THENVPOKE8214,255:GOTO8ELSELOCAT
E4,22:PRINTC;:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),6,0
:S=STICK(0):Q=(S=7ORS=8)-(S=2ORS=3):P=(S
=8ORS=1ORS=2)*2-(FNA(X,Y)=32):X=X+Q
5 Y=Y+P+.5:IFFNA(X,Y)=32THENC=C-1:GOTO4
6 IFFNA(X,Y)=&HB1THENX=X-Q:Y=Y-P:GOTO4EL
SEIFFNA(X,Y)=&HB8THENLOCATEX-11,Y:PRINT"
 ";:K=K+1:DATA81,B8,,3C,7E,7E,FF,81,5A,
7 BEEP:IFK>13THENR=R+1:GOTO3ELSE4
8 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE8
```

ポシェット裏面場

〈うるさいやつ〉
・「お前が悪い！」と泣きながらいいがかりをつけてくるやつ、
（大阪府・薗部真伸）☆そーいえば小学校の頃には、クラスに一人はこんな風に発狂するやつがいたっけ……。2カラグラム☆

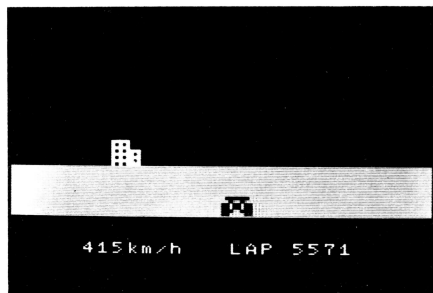
タイニー　　　ポール

Tiny Paul

FOR MSX(8K)/MSX2

1画面に凝縮したポール・ポジション

○コースがなくなるといきなりゴールです。う〜む50秒の壁はやはり厚い。

○ほええ、カーブだ。スピードを落とさないとここは曲がれないよ〜!

BY White Rock

ひえ〜い、のったぜ! ものごっつくうれしいんだってばよおおお!!そんでもってこんなの書くの生まれて初めてでっしゃろ、もうあがっちまって何フィートあがったかわからねーぜ! おれか? おれは人間という生物だ。それ以上教えてあげないもん。もうひとつ、おれの血はAB型だ。そんでよ、2行目のSOUND1,0をSOUND1,1に変えるとシブイ音になるぜよ! それと16行目のデータもよろしくな!

おれの血はAB型

■変数リスト

T……走行距離

S……スピード

X……自車のX座標

B……ビルのX座標

X(n)……移動方向nの増分

G(n)……コースデータnのコースでの横G係数

■プログラムの説明

1〜7　画面・初期設定

8　コースデータの読みとり・コースの表示

9〜10　自車移動

11　背景移動

12　加・減速

13　路肩はみ出し判定

14　スピード判定制限

15　スピード表示

16　エンジン音・コースデータ

17　リプレイ処理

```
1 COLOR15,4,15:SCREEN1,1:KEYOFF:TIME=Ø
2 SOUND7,254:SOUND8,12:SOUND1,Ø:G$="CG"
3 SPRITE$(1)="~$ロロぬテ":SPRITE$(2)="りィりッんッ
んッ":T=12345:S=Ø:X=12Ø:X(3)=3:X(7)=-3:B=1
7Ø:G(1)=Ø:G(2)=.Ø1:G(3)=-.Ø1:LOCATEØ,13
4 PRINT"ネネネネネクネネネククアネネネネアタタネネネタネネネネネ
5 PRINT"ネネネネネネクネネネアクククタタタアネネネタネネネネネネ
6 PRINT"ネネネネネネネクネアタタタタククククアネタネネネネネネネ
7 PRINT"ネネネネネネネクアタネネネネネネネクアタネネネネネネネネ
8 T=T+S:IFT=>12345THENFORI=ØTO3:VPOKE821
4+I,&HEE:NEXT:READC:VPOKE8213+C,&HFF:T=Ø
:IFC=ØTHENPRINT"LAP";TIME:PLAYG$:GOTO17
9 N=STICK(Ø):X=X+X(N)+G(C)*S 'Tiny Paul
10 PUTSPRITEØ,(X,122),4,1     'by MMX
11 B=B+G(C)*S:PUTSPRITE1,(B,87),15,2
12 IFSTRIG(Ø)THENS=S+5ELSES=S-1Ø
13 IFX<83ORX>158THENS=S-5Ø    '1986,Mar
14 IFS>415THENS=415ELSEIFS<ØTHENS=Ø
15 LOCATE5,19:PRINTUSING"###km/h    ";S;
16 SOUNDØ,255-S/2:GOTO8:DATA1,1,1,3,3,3,
1,1,1,1,1,3,3,1,2,2,2,3,3,3,3,3,1,1,1,Ø
17 IFINKEY$=CHR$(&HD)THENRUNELSE17
```

3D風カーゲーム。一周のラップタイムを競うので他の車は出てきません。車のキャラはなんてことないし、ビルがコースを横切ったり、左に消えたかと思ったら、また右から現れたりと不条理な世界だけど、楽しんでしまった。

アクセルはスペースキー、ハンドルはカーソルキーの左右。最高415km/hまで出ますが、コーナー(曲がり角)ではせいぜい300km/hが限度。路肩にはみだすとスピードが落ちます。

さて、16行のDATAを変えれば自分のオリジナルコースが楽しめます。コースデータは1…直進/2…左カーブ/3…右カーブ/0…ゴール。最後に必ず0を入れないとout of data になるので注意。

また、表示がおかしかったら、WIDTH 29 〔リターン〕としてみてね。　(よ)

〈Tiny Paul〉私はカーレースについては日夜、ファミコンの「F1レース」と我家の「カリーナ」で腕を鍛えているわけだが、このゲームはすごい。なにせ、突然カーブはするし、エンジンブレーキしか使えないし、ギアはないし、その上、突然ゴールは現れるし……、というぐらいすごいのですが、別に他の車が走っているわけでもないので自分の車が爆発することがないので安心。まあ、一度爆発してすぐその場からスタートできるレースの方がおかしいわけで、この方が私は好きですね。(MoMo)

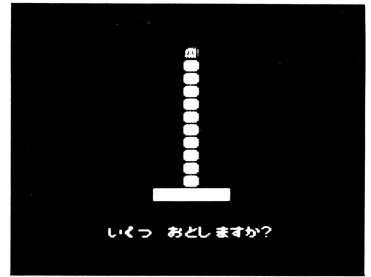
だるまおとし

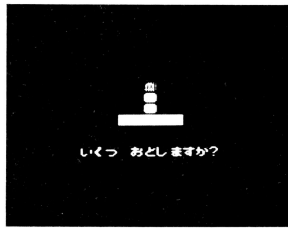
FOR MSX(8K)/MSX2

VDP(1)
=225
リターン

BY またまた川本健二

このゲームは必勝法さえわかれば確実に勝てます。プログラムを見ればだいたいわかるでしょう。それから、CTRL＋STOPで止めて、VDP(1)=225〔リターン〕としてみるのもおもしろいと思います。

いくつ　おとしますか?

①うーんと、まず2つの石を落としてみました。これは根拠レスではありません。

いくつ　おとしますか?

③MSXが2つ落としたので残りは2つ。はははは、当然のごとく勝った。

いくつ　おとしますか?

②MSXが3つ落としたので残りは5つ。さて、必勝法によればここで1つ落とす。

かわいいキャラのだるまおとし

パズル

㋮名前のとおり、だるまおとしです。しかし、川本健二（今回は知らないうちに大量採用してしまった）はなかなかキャラ作りがうまい。このプログラムは"赤いだるま"のキャラのさえがきいているのね。

MSXと交互に石を落としていき、最後にだるまを落としたほうの勝ち。自分の番で[1]、[2]、[3]のとれかを押せばその数だけ石を落とせます。石は、ちゃんとやれば必ず人間側が勝てるように設定されているけれど、必勝法のわからない人やすぐに間違える人はなかなか勝てないでしょう。ちなみにだれかさんはそのひとりです。　（よ）

④で、2つ落とすと、うれしいメッセージが……。うむ、もう1回やろうっと。

あなたの　かちで゛す。

■変数リスト

変数	内容
B	石の数
H$	勝負の表示用
T	落とす石の数
C	MSXの判定用
K	乱数で落とすかどうか
P$	音

■プログラムの説明

行	内容
1	初期設定
2	画面の設定
3〜4	人が落とす処理
5	MSXが落とす処理
6	ゲームオーバー
7	石を落とす処理

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH11:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=ØTO7:VPOKE264+I,VAL("&H"
+MID$("7EFFFFFFFFFFF7E",I*2+1,2)):NEXT:FO
RI=ØTO13:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("3E4
7Ø3Ø3FFAB7EØØØØ3854540Ø54",I*2+1,2)):NEX
T:VPOKE8196,113:VPOKE8197,187:K$="かち"
2 B=RND(-TIME)*5+7:ONBMOD4GOTO2:FORI=16-
BTO14:LOCATE5,I:PRINT"!":NEXT:PRINT"    (
((((":PUTSPRITEØ,(128,(15-B)*8-1),6
3 IFINKEY$<>""THEN3ELSEH$="まけ":ONBGOTO6
4 PUTSPRITE1,STEP(Ø,Ø),15:LOCATE,18:PRIN
T"いくつ おとしますか?":T=VAL(INKEY$+" "):IFT<1OR
T>3THEN4ELSEP$="SØM3ØØØL9":GOSUB7
5 LOCATE,18:PRINTSPC(11):H$=K$:ONBGOTO6:
FORI=ØTO18ØØ:NEXT:T=Ø:C=2:FORI=ØTO1:I=Ø:
T=TMOD4+1:IFB=CTHENK=(T<4):T=T*-K-(K=Ø)*
(RND(1)*3+1):GOSUB7:GOTO3ELSEC=C+1:NEXT
6 LOCATE,18:PRINT"あなたの "H$"で゛す。":PLAY"L8
BGGDC4":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN
7 FORI=1TOT:ONBGOTO6:VPOKE66Ø8,32:PLAYP$
+"O6C",P$+"O5G":FORJ=ØTO2ØØ:NEXT:VPOKE66
Ø8,33:LOCATE5,16-B:PRINT" ":B=B-1:PUTSPR
ITEØ,(128,(15-B)*8-1):PUTSPRITE1,STEP(Ø,
Ø):FORJ=ØTO1ØØ:NEXTJ,I:PLAY"O5":RETURN
```

〈だるまおとし〉昔々、だるまおとしで遊びました。このゲームは、そのだるまおとしとは、ちょっとルールが違います。どちらかというと、数取りゲームのルールですネ。よっちゃんは、しっかり必勝法を見つけて遊んでいました。まあ、何回か遊んでみればあなたも必勝法がわかるでしょう。わたしもわかりました。こういうゲームは、一人で遊ぶよりも何人かで楽しくわいわいさわぎながら遊ぶ方がよいでしょう。ここの人たちはみんなでわいわいさわぎながらゲームを楽しんでいます。（MoMo）

相性診断プログラム

FOR MSX(8K)/MSX2

バイオリズムでキミの恋と友情をうらないます

バイオリズムによる相性診断プログラムです。生年月日を順にきいてくるので正直に入力すると、体調・感情・知性・総合の順に診断結果を表示してくれます。画面には何のアイソもないけれど、プログラムの性質からしてこれで十分のようで編集部ではしばらくはやりました。感情はあわなくても知性はあう理知的なカップルから知性はさっぱりでも体調100パーセントという肉体派カップルまで出て、いろんな意味でおもしろかった。

P.S.生まれた年は**必ず昭和で入力すること**。西暦で入れてしまうと全然違う結果が出ることになります。ちなみに、このことを知らなかった編集部のみんなは西暦で入力して、顔を赤らめたりがっかりしたりしてましたが、私のせいではありません。　(よ)

BY めろんー刻

土曜の夜

初めて採用されてとても喜んでいます。ゲーム作りは難しい。アイデアは腐るほどあるのにプログラムを作るのが大変。土曜の夜は4時ごろまでプログラムを作っています。これからは毎月2本のペースで送りたいと思います。最後に、ベーシー国竹、山崎、のったぞ！

```
1-BIRTH YEAR =? 40
MONTH =? 1
DAY =? 28
2-BIRTH YEAR =? 39
MONTH =? 9
DAY =? 26
```

➡これはMoMoとエイキチのデータ。2人はとても仲よくみえるけれど本当にそうかな。

```
## BIORHYTHM-AISHOU・SHINDAN ##
ﾀｲﾁｮｳ    = 57 %
ｶﾝｼﾞｮｳ   = 57 %
ﾁｾｲ      = 52 %
** ｿｳｺﾞｳ ** = 55 %

Ok
```

➡あらま、3つとも50パーセント台。これぞ典型的な〝ただのお友達〟。

■変数リスト

A……生まれた年
B……生まれた月
C……生まれた日
P.Q.S.T.I.J……計算用
E……体調の相性
F……感情の相性
G……知性の相性
H……総合の相性

■プログラムの説明

1　初期設定、入力と計算
2　画面表示
3　体調・感情
4　生まれた月と日の入力
5　情報の補正
6　総日数の計算・ゲームオーバー

```
1 SCREEN0:CLS:KEYOFF:COLOR12,1,1:INPUT"1
-BIRTH YEAR =";A:GOSUB4:GOSUB3:Q=P:T=S:J
=I:INPUT"2-BIRTH YEAR =";A:GOSUB4:GOSUB3
:E=INT(ABS(ABS(P-Q)-11.5)*2/23*100+.5):F
=INT(ABS(ABS(S-T)-14)*2/28*100+.5):G=INT
(ABS(ABS(I-J)-16.5)*2/33*100+.5):H=INT((
E+F+G)/3+.5)
2 CLS:PRINT"## BIORHYTHM-AISHOU・SHINDAN
##":PRINT"ﾀｲﾁｮｳ   =";E;"%":PRINT"ｶﾝｼﾞｮｳ =
";F;"%":PRINT"ﾁｾｲ     =";G;"%":PRINT"** ｿ
ｳｺﾞｳ ** =";H;"%":PRINT:END
3 P=X-INT(X/23)*23:S=X-INT(X/28)*28:I=X-
INT(X/33)*33:RETURN
4 INPUT"MONTH =";B:INPUT"DAY =";C
5 B=B+1:IF B<4THEN B=B+12:A=A-16
6 X=INT(A*365.25)+INT(B*30.6)+C:X=X+INT(
A/100)-INT(A/400)-428:RETURN:END
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃトマト〉ポシエッターズシリーズ――ゆきはきゆ（ゆきは消ゆ）　んや？ちっ！　よっちゃん(「んや？ちつよっちゃん」)　やましなしまや（山科島屋）　EIKITIKIE（エイキチきえー）　ADEBUBEDA（あ、デブべえだ)(埼玉県・ウーパンプ内藤)
☆えーん、ウーロン茶を私が全部飲んだと、パンプにぷんぷんされてしまった。また、あのおいしいウーロン茶を持ってきて、パンプの機嫌をなおしてやってくらはい……。5カラグラム☆

わびさびの逆襲

FOR MSX(8K)/MSX2

BY これまた川本健二

このゲームはマシン語を覚えてすぐに作ったものです。アセンブラを打ちこむのが面倒なので、ハンドアセンブルで作りました。データは原作301個に対して173個。割り込みはVDPです。

ハンドアセンブル

```
Number(1 ~ 60)? 15
        フッフッフッ...
        please type 「POKE -4058,74」

Ok
POKE -4058ワビ゛サビ゛ッ
POKE -4058,7ワビ゛サビ゛ッ
4
POKE -4058,7ワビ゛サビ゛ッ
4
POKE -4058,74
Ok      ワビ゛サビ゛ was gone.....The end
```

○早い話がキータイピングの練習みたいなもの。走らせてみればいやらしさがわかります。

わびさび式キー入力トレーニング

㋵ポシェットNo.3の『わびさびの逆襲』(PC88版)の移植。一定間隔で“ワビサビッ”という文字が強制的に画面に表示されるので、指示された命令を打ちこんでそれを止めるゲームです。まず、文字出現間隔を秒単位できいてくるので適当な値を入力します。最初は10くらいが適当かな。で、それが終わったらいよいよ始まりです。強制ワビサビッにジャマされないようにPOKE-4058,74〔リターン〕と打ちこんでください。うまくできれば“ワビサビッ”は行ってしまいます。

原作よりデータ数が少なくチェックサム付きの親切設計。よかよか。(よ)

注意 マシン語を使うので、他のゲームをロードするときはリセットして下さい。

■変数リスト
C……チェックサム
D……データ
N……ナンバー

■プログラムの説明
1～2　初期設定
3～6　マシン語の書きこみ
7～22　マシン語のデータ

■マシン語の説明
F000　メッセージ
F00C　割りこみの設定
F01C　“ワビサビッ”の表示とカウント
F04A　終わりのメッセージ
F05E　各メッセージのデータ
FD9F　ジャンプ先のアドレス（ここに割りこみがかかる）

※マシン語にはチェックサムがついています。

```
1 SCREEN0:COLOR15,1:KEYOFF:WIDTH38
2 CLEAR100,-4097:DEFUSR=-4096:DEFINTA-Z
3 FORI=0TO172:READD$:D=VAL("&H"+D$):POKE
-4096+I,D:C=C+D:NEXT:IFC=20141THEN5
4 PRINT"デ゛ータ カ゛ マチカ゛ッテイマス。":BEEP:END
5 INPUT"Number(1 ~ 60)";N:IFN<1ORN>60THE
N5ELSEPOKE-4041,N:POKE-4069,N:LOCATE,,1
6 KEY1,"POKE-4058,74"+CHR$(13):I=USR(0)
7  DATA06,28,21,5E,F0,7E,CD,A2,00,23,10
8  DATAF9,3E,C3,21,1C,F0,F3,32,9F,FD,22
9  DATAA0,FD,FB,C9,3C,00,3A,1A,F0,3D,32
10 DATA1A,F0,20,F4,C3,28,F0,3E,3C,32,1A
11 DATAF0,3A,1B,F0,3D,32,1B,F0,20,E3,3E
12 DATA00,32,1B,F0,F3,06,09,21,86,F0,7E
13 DATACD,A2,00,23,10,F9,FB,C9,F3,06,1E
14 DATA21,8F,F0,7E,CD,A2,00,23,10,F9,3E
15 DATAC9,32,9F,FD,FB,C9,09,CC,AF,CC,AF
16 DATACC,AF,A5,A5,A5,0A,0D,09,70,6C,65
17 DATA61,73,65,20,74,79,70,65,20,A2,50
18 DATA4F,4B,45,20,2D,34,30,35,38,2C,37
19 DATA34,A3,DC,CB,DE,BB,CB,DE,AF,0A,0D
20 DATA09,DC,CB,DE,BB,CB,DE,20,77,61,73
21 DATA20,67,6F,6E,65,A5,A5,A5,A5,A5,54
22 DATA68,65,20,65,6E,64,0A,0D
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ついうとおっしゃつてはてつやしつをとういつ（つい「う！」とおっしゃっては徹夜し、津を統一）(埼玉県・中曽根慶継）☆“津”とゆーのは三重県にある、地名なんだって。3カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉あなたけふさふさふけたなあ（貴方、毛、ふさふさ老けたなあ）(山口県・えむけい）☆老けたときにはきれーな白髪がふさふさしてるといーな。3カラグラム☆

KNIGHT OF LEGEND
（ナイト・オブ・レジェンド）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

K—
,▓, = GHOST
>>■<< = CRAB
▁▃▅▃▁ = SLIME
O = WISP
■Ooo.,. = DRAGON

⬆これは登場キャラクター一覧。

KNIGHT: 40 SLIME : 16

⬆大きくなったり小さくなったりするスライムの動きもいい。

KNIGHT: 37 CRAB : 38

⬆クラブの動きをなんとか写真で表現するとこうなる。

ポケコン風アクションゲーム。[4]、[6]キーで騎士(K)を左右に動かし、モンスターの弱点(■)を刺す。

ソードはいつも突き出してるので向かっていけば自動的に刺すことができる。シンプルだけど、いろんなモンスターの動きがとてもよくできていて、楽しいよ。（パ）

はじめはPB-100用

やったあああっ！ つ、ついにプログラムがのった！ ところでこのプログラム、はじめはPB-100用に作ったものなんです。そして、それをポシェットに送ろうとB．Zくんにセーブしてもらうために PB ごと渡したらその数日後暴走して帰ってきました。B．Zのバカヤローと思いながら愛機X1でPB用のを思い出しながらバージョンアップしてこれを作ったわけです。話は変わるけど、読者のみなさん、X1は本当にいいよ！

X1cs BY SCRAWL

ポケコン風だが そこがまたよい♡

■変数リスト
M$(n)……モンスターのキャラクタパターン
H$(n)……ナイトのキャラクタパターン
I……ステージ数
C……ステージカラー
Z……モンスターのパワー
W……ナイトのパワー
X……ナイトの座標
Y……モンスターの座標
H……ナイトの向き
L……モンスターの向き
P……モンスターのキャラクタパターン用
T……モンスターのスピード
ST……タイトル用
K$……キー入力用
N$……モンスターの名前

■プログラムの説明
10～20 初期設定
30 メインルーチン、タイトル
40 キー入力、移動
50 ナイト表示
60 体当たり、やられたか判定
70～80 モンスターをやっつけたか判定
90 パワー表示
100 モンスター移動
110 面クリア処理
120 全面クリア処理
130～220 モンスターデータ

■チェックポイント
ナイトのパワーが40では、どーしても勝てないという人は、20行中のW＝40の値を大きくしよう。90ぐらいにすりゃあドラゴンにも勝てるよ！（バンプ）

■注意
10行、ナイト（K）の持つ剣（－）のキャラクタは、〔GRAPH〕キーを押しながらテンキー部の〔＝〕を押して出るキャラクタです。

```
10 DEFINTA-Z:COLOR7,0:WIDTH40:DIMM$(12):H$(0)=CHR$(29)+"-K":H$(1)="K-":CLICKOFF
20 FORI=1TO5:FORJ=0TO11:READM$(J):NEXT:READN$,Z,C:W=40:X=10:Y=20:H=1:P=0:L=-1
30 FORT=1TO2:LOCATE4,10:PRINTSTRING$(31," "):LOCATEY,10:PRINTM$(P):P=P+1:IFP=12T
HENP=0:IFST=0THENCLS:LOCATE9,7:PRINT"KNIGHT OF LEGEND .X1":PAUSE20:CLS:ST=1
40 K$=INKEY$(0):IFK$="4"ANDX>6THENX=X-1:H=0 ELSE IFK$="6"ANDX<33THENX=X+1:H=1
50 U$=SCRN$(X-1,10,3):COLOR1:LOCATEX,10:PRINTH$(H):PLAY1000:COLOR6
60 IFMID$(U$,2,1)<>" "THEN W=W-1:IF W<1 THENLOCATE18,20:PRINT"DEAD":PAUSE30:END
70 IFLEFT$(U$,1)="■"ANDK$="4"THENZ=Z-2:PLAY"O1F0GAB:O1F0EDC":IFZ<1GOTO110
80 IFMID$(U$,3,1)="■"ANDK$="6"THEN Z=Z-2:PLAY"O1F0GAB:O1F0EDC":IF Z<1 GOTO110
90 LOCATE5,5:PRINT"KNIGHT:";W;" ";N$;Z:COLORC:NEXT:IFP=0THENL=RND(1)*2-1
100 COLORC:Y=Y+L:IFY<7 OR Y>27 THEN L=-L:GOTO30 ELSE GOTO30  '1986 5/18 SUN
110 COLORC:SOUND8,15:SOUND7,8:SOUND1,0:FORD=1TO255:SOUND0,D:NEXT:SOUND8,0:LOCATE
Y,10:PRINT"xxxxxxx":LOCATE10,20:PRINT"YOU WIN!!!":PAUSE10:CLS:NEXT:PLAY60
120 COLOR2:LOCATE10,20:PRINT"CONGRATULATIONS!":PLAY"O4C0DEFGABO5C6D":END
130 DATA",     ,","  ,   ,  ","  ,▓,   ","   ■    ","   ■    ","   ■    ","   ■   "
140 DATA"   ■    ","   ■    ","   ■    ","  ,▓,   ","  ,   ,  ","GHOST :",28,1
150 DATA"   ■    ","   ■    ","   ■    "," --■--  "," ==■==  ","  >>■<< "," ==■== "
160 DATA" --■--  ","   ■    ","   ■    ","   ■    ","   ■    ","CRAB  :",40,2
170 DATA"   _    ","  ▁▂▁   ","  ▁▃▁   "," ▁▂▃▂▁  "," ▁▃▅▃▁  ","▃▅▇▅▃","▃▅▇▅▃"
180 DATA"▁▃▅▃▁","  ▁▃▁   ","  ▁▂▁   ","   _    ","   _    ","SLIME :",16,1
190 DATA"o       "," O      ","   ■    ","   ■    ","   ■    ","     O ","      o"
200 DATA"    o   ","   。   ","   .    ","  。    "," o      ","WISP  :",34,3
210 DATA"■Oo。,.","O■o。,.  ","oO■,.  ","ooO■   ","。ooO■  ",",。ooO■ ",".,。ooO■"
220 DATA" .,。o■O","  .,■Oo","  ■Ooo","  ■Ooo。"," ■Ooo。,","DRAGON:",40,4
```

突然ポシェッターズ

〈KNIGHT OF LEGEND〉へー、これはなかなかの労作。グラフィック・キャラで怪物作って、それをアニメーションさせて、アクション・ゲームさせてしまうという、なんともワケのわからないスゴイゲームなんですねー。あまりにスゴイんで思わずポケコンにでものらないかなーとか考えてみたんだけど24桁はないとできないし、なんといってもグラフィック・キャラがたりないんでCASIO系列ではちょっと難しいかなとか思ってしまう今日この頃であった。（しげくん）

スパックス

SPAX

FOR X1シリーズ
Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

どうしてこんなにこわいの、このゲーム

ニコちゃんをテンキーの[8]、[2]、[4]、[6]キーで上下左右に動かし、ビロ～ンにあたらないように、ビロ～ンの出すダイヤを下の“↓↓”まで運ぶゲーム。ちなみにビロ～ンは炎を出しますが、これにあたるともちろん死にます。

リプレイはヒット・エニイ・キー。

ところで、作者の手紙では、別にこのキャラクタの名前は書かれていなかったんだけど、原稿の締切を破りつつあそんだ結果、主人公は“ニコちゃん”敵は“ビロ～ン”と勝手に決定！ 以後これ以外の名前はたとえ作者であろうと禁止する。(独断と偏見の猫・パ)

ビロ～ン

SCORE 20　Norm: 1　Stage: 2

ニコちゃん

○ビロ～ンのしつこい追いかけにもうヘトヘトになっちゃう。

50円玉

今日も路頭でムシロをしいて、右や左のだんなさま、今日の収入37円。これでは食っていけないと、しぶしぶ駅へ帰る途中、目につく自動販売機。手を入れ、見れば50円。これは思わぬ収穫と、手に握りつつ夕日に消える。それからこの乞食を見た者はいない。

G.P.C

BY チョークマン

■変数リスト

X，Y……ビロ～ンの頭の座標
MX，MY……ニコちゃんの座標
CL……運ぶダイヤの個数
X1，Y1……ビロ～ン消去用
VX，VY……ニコちゃんとビロ～ンの座標増分
ME……ビロ～ンの根本の座標

■プログラムの説明

10～ 30	初期設定
40～ 50	ビロ～ン表示、移動
60～ 70	キー入力、衝突判定、ニコちゃん移動処理
80	何に当たったか判定
90	ダイヤ移動
100～140	ニコちゃん、スコア等の表示
150	ゲームオーバー処理
160	面クリア処理
170～190	PCG設定、PCGデータ

■チェックポイント

え～ん、難かしーよーという人は、20行のLOCATE 19，24：PRINT“火火”；というところを、LOCATE 1，24：PRINT STRING$（38，“火”）；としてみよう。下が全部ゴールになるので、とても簡単になるよ。 (バンプ)

```
10 DEFINTA-Z:GOSUB170:WIDTH 40:INIT:CLS 4:COLOR 6:LINE(0,1)-(39,24),"■",B:INIT
20 X=19:Y=ME:MX=19:MY=23:MM=0:CL=CLV:CGEN1:LOCATE 19,24:PRINT"火火";
30 CGEN:LOCATE 24,0:PRINT"Stage:";CL:CGEN1:CLICKOFF:PLAY1000
40 LINE(19,ME)-(X,Y),"▒":LINE(X,Y)-(X,Y),"±":X1=X:Y1=Y:LINE(19,2)-(19,ME),"▒"
50 VX=SGN(MX-X):VY=SGN(MY-Y):MM=(MM=1)+1:IF MM=0 THEN VX=0 ELSE VY=0
60 Y=Y+VY:X=X+VX:CL1=CL:ST=STICK(0):XX=MX:YY=MY:IF X1=MX AND Y1=MY THEN 150
70 VX=(ST=4)-(ST=6):VY=(ST=8)-(ST=2):VX1=VX*2:VY1=VY*2:S$=SCRN$(MX+VX,MY+VY,1)
80 IFS$="■"ORS$="火"THEN110 ELSE IFS$="▒"ORS$="±"ORS$="*"THEN 150
90 P$=SCRN$(MX+VX1,MY+VY1,1):IF S$="ホ" AND P$=" "THEN LOCATEMX+VX1,MY+VY1:PRINT"
ホ":GOTO100 ELSEIFS$="ホ"ANDP$="火"THEN CL=CL-1 ELSE IFS$="ホ" THEN VX=0:VY=0
100 MX=MX+VX:MY=MY+VY:LOCATE 12,0:CGEN:PRINT"Norm:";CL:CGEN1
110 LOCATE XX,YY:PRINT" ":LOCATE MX,MY:PRINT"全":CGEN:LOCATE0,0:PRINT"SCORE";SC
120 CGEN1:LOCATE X1,Y1:IFCL<>CL1 THEN PLAY1000:PLAY"V1504C1DCDCDEFEDC":SC=SC+10
130 LINE(19,ME)-(X1,Y1)," ":IFRND>.95 THENPRINT"ホ" ELSEIFRND>.6 THEN PRINT"*"
140 PLAY"V1505"+MID$("GD",MM+1,1)+"1":IF CL<=0 THEN 160 ELSE GOTO 40
150 LOCATE MX,MY:CGEN:COLOR 4:PRINT"*":PLAY1000:PLAY"V1504B1AGAGFGFEFEDEDC7":LOC
ATE 12,12:COLOR7:PRINT"YOUR SCORE:";SC:PAUSE 10:REPEAT:UNTIL INKEY$(0)<>"":RUN
160 CGEN:LOCATE15,12:PRINT"[CLEAR !!]":LOCATE16,10:PRINT"Stage";CLV:PAUSE 20:LIN
E(1,2)-(38,23)," ",BF:ME=ME+1:CLV=CLV+1:IF ME>15 THEN ME=15:GOTO20 ELSE GOTO20
170 FORI=240TO245:READA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$
(0)):ME=2:CLV=1:RETURN
180 DATA 003C7E7E7E7E3C0000000302000000000000387C7C7C3C0000,7E99BDBDFF5AFF7E000024
2400FF00007C989898FE5A7800,28708834A01800002870834A07E3C003C7E9999FF99423C
190 DATA 183C7E7E7E7A341810307818181800001 83C787878782000,000000001824000 0100A2A
3C7E7E7E2E000000000000183C00,0000000000000000001818181818 7E3C1800000000000000000
```

突然ポシェッターズ

〈SPAX〉あによー。どーせ、私はドンちゃんよ。でも、そんな目で見ないでもいーでしょう。人には得手、不得手っていうものがそれぞれあるんですからね。一面こえられないことくらい大したことじゃないでしょ。そんなにせめることないじゃない。そーよ、もとはといえば、このワイパーみたいなお化けが全部イケナイのよ。こいつが変なとこに火なんか置いていくのがイケナイのよ。それになんでこの子はダイヤを出さないの。これじゃあこの面とけないじゃない。プン、プン。(しげくん)

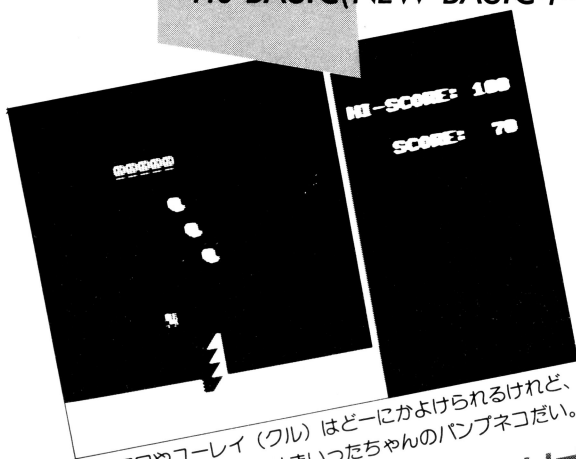
ハット　トリップ

HAT-TRIP

FOR X1シリーズ
Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

🈂心やさしいオバケたちの住む国・ポッキーランド。午後2時、心の醜い怪物たちが攻めてきた。何も知らずに眠っていた透明人間のHATくんがあたりの異常に気づいたときはもう遅い。はたしてHATくんの運命やいかに。

HATくんはひとりでに上昇していきます。でもそのままではガイコツにあたっちゃうのでスペースキーを押す。すると、そのまま下に降りていきます。んでもって下に穴がないときはポンとはねます。スペースキーをうまくたたいて、ノコギリ、ガイコツ、穴ぼこ、クル（オバケみたいなやつ）をよけてひたすら進むこと。得点は下につくたびに10点。キー操作はワンキー（スペースキーのみ）なのでタイミング勝負の単純明快もえあがるゲームです。　（パ）

HI-SCORE: 100
SCORE: 70

○ドクロやユーレイ（クル）はどーにかよけられるけれど、突然現れるノコギリにはまいったちゃんのパンプネコだい。

X1の1画面でスーパーマリオるとこうなります

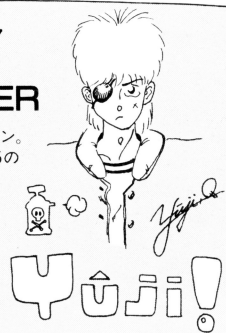
BY YUJI!

GAME OVER

とある田舎町、バグ・タウン。YUJIは今日もH&K-MP5の手入れをしたあと参考書なんか読んでるふりをしながらイネムリをコイていた。そのとき、何の前触れもなく速達が……。うわぁぁ。ゲームオーバー。

Yuji!

■変数リスト
S……スコア
HS……ハイスコア
X……ノコギリの座標
C1, C……ガイコツの座標
D, E, D1, E1……クルの座標
Y, YY, PY……ハットの座標
C$……キャラクタ判定用
D$……コントロールキャラクタ

■プログラムの説明
1〜 3　PCG設定
4〜 6　初期設定、画面作成
7〜 9　移動、座標判定、キー入力
10　キャラクタ消去
11　ガイコツ・クル表示
12　ハット表示
13〜14　衝突判定
15　ノコギリ表示
16　地面のスクロール
17〜20　ゲームオーバー・リプレイ処理
21〜22　スコア表示

```
1 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("4242420000000000 7E7E7EFF1414C366 4040400014140000")
2 WIDTH 40:INIT:DEFCHR$(225)=HEXCHR$(STRING$(3,"78FCACACFC79390E"))
3 PRW 254:DEFCHR$(226)=HEXCHR$(STRING$(2,"3E7F495D772A003E"))+STRING$(8,0)
4 CLS 4:RANDOMIZE:DEFINT A-Z:REPEAT OFF:CLICK OFF:SC=0:X=20:Y=20:PY=-1:C=6
5 D=23:E=RND*10+3:GOSUB 21:PLAY 700:KBUF OFF:LINE (0,0)-(207,199),PSET,7,B
6 COLOR 5:LINE(0,23)-(25,24),"■",B:LINE(0,22)-(25,22),"▒":PLAY"O3D9D9R5DRDRF9F"
7 D$=CHR$(31,31):YY=Y:D1=D:D=D-1:E1=E:C1=C:C=C+(RND*2-1)*2:IF C<6 OR C>12 C=C1
8 E=E+(RND*3-1)+(E>13)-(E<5):IF STRIG(0) PY=1:Y=Y+PY ELSE Y=Y+PY
9 IF D<0# D=23:E=RND*10+3:PLAY "O7F1B0"
10 LOCATE 8,C1:PRINT "      ":LOCATE D1,E1:PRINT " "+D$+" "+D$+" "
11 COLOR7:CGEN1:LOCATE8,C:PRINT"♠♠♠♠♠":LOCATE D,E:PRINT"○"+D$+"○"+D$+"○":CGEN
12 C$=SCRN$(10,Y,1):LOCATE 10,YY:PRINT " ":CGEN 1:LOCATE 10,Y:PRINT "●":CGEN
13 IF Y=22 AND C$<>"▒" OR C$="○" OR Y=<C THEN 17 ELSE IF C$="▒" LOCATE 10,22:PRI
NT " ":PLAY "O6E0B0":SC=SC+1:GOSUB 22:PY=-1:Y=20:YY=21:GOTO 12
14 X=RND*24:IF SCRN$(X,22,1)<>"▒" THEN 15 ELSE COLOR 5:GOTO 16
15 COLOR 6:FOR I=22 TO 19 STEP -1:LOCATE X,I:PRINT "◢":NEXT:PLAY "O4C1B0":IF Y>=
19 AND X=10 THEN 17 ELSE FOR I=19 TO 22:LOCATE X,I:PRINT " ":NEXT:COLOR 5
16 LOCATE 0,22:PRINT CHR$(8,8):IF RND>.1# LOCATE 24,22:PRINT"▒▒":GOTO 7 ELSE 7
17 FOR I=0 TO 35:LINE (80+4,Y*8+4)-(RND*207,RND*199),PSET,RND*7:NEXT:COLOR 4
18 CREV 1:LOCATE 29,13:PRINT"GAME OVER":LOCATE 28,21:PRINT"PUSH RETURN!":CREV
19 IF HS<SC HS=SC:COLOR 6:CFLASH 1:LOCATE 28,17:PRINT "YOU are BEST":CFLASH
20 KBUF ON:PLAY"O6 F7DGGCERGCDAR8C7R":IF INKEY$=CHR$(13) THEN 4 ELSE 20
21 COLOR 7:CLS:LOCATE 27,5:PRINTUSING "HI-SCORE:###0";HS;
22 LOCATE 27,8:PRINTUSING "   SCORE:###0";SC;:RETURN
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉あなたついしばしびつくりよるかわうそかたればそうなんだかっこいへやになくうらあねかったやすいなかいいんかいねかいいんいいかわしかいいんいいかねいかんいいかないすやたつかねあらうくなにやへいこっかだんなうそばれたかそうわかるよりくつびしばしいつたなあ（あなた、つい、しばしびっくり。　夜、かわうそ語ればそうなんだ……。『かっこい部屋にな！　クーラーね、買った！　「安いな…」「会員かい？」「ね、会員いいか？わし会員いいかね？」「いかん……いいか……」（→）

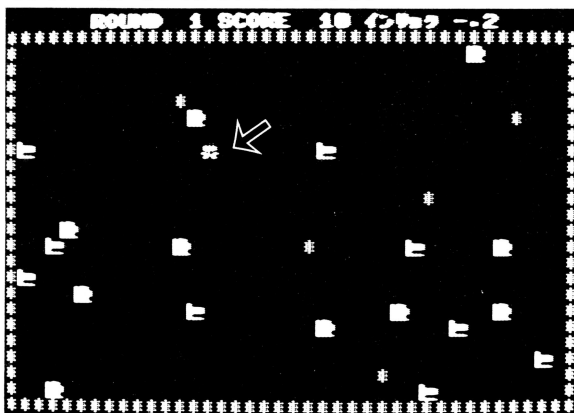
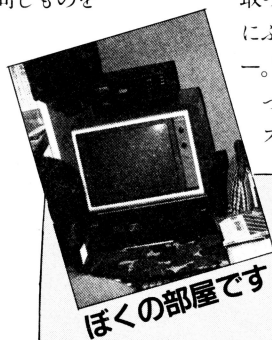
プラス　アンド　マイナス　ルーム

+&−ROOM

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

不思議な宇宙遊泳感覚

㊥まあ変なゲームだってのは間違いないわな。でも、そこが好きなのさ。[8]で上(押してなければ下)、[6]、[4]で左右。キャラを動かして+と−を全部取るゲーム。ただし、+を取るとその分、右へ0.2分引っ張られ、逆に−を取ると左へ引っ張られる。同じものを続けて取ると、引っ張られ具合はどんどん大きくなっていくので、バランスよく取っていくことね。20個の+−を取ったら面クリア。"＊"にぶつかるとゲームオーバー。"＊"は面ごとに多くなってくるよ。リプレイはスペースキー。　(パ)

❶矢印が自分のキャラクタ。+と−とを配分よく取っていかないとどちらか一方におしながされてしまうよう。

ぼくの部屋です

BY 𡈽 正義

やったあ！　採用だ！　というわけでこれをきっかけに、どんどんプログラムを作っていきたいと思います。身長100センチ、体重40キロ、視力0.5、そしてパソコンをはじめて6か月目のぼくですが、パンプさん、これからもよろしく。FM、PCのユーザーのみなさま、このプログラムをFM-7、PC88でPF-Xを使って移植してみてほしい。ちなみに写真はぼくの部屋です。では、また、いつか、採用されるその日まで。

■変数リスト
R$……+と−のキャラクタ
S……スコア
M……ラウンド数
X,Y……自分の座標
R……引力
D……+、−を取った数
A,B……乱数
K……キー入力
V$……移動先のキャラクタ

■プログラムの説明
1　初期設定
2〜3　画面設定
4　キー入力・移動、衝突判定
5　+、−を取ったときの処理
6　ラウンド・スコア表示、クリア判定
7　クリア処理
8〜9　ゲームオーバー処理
10〜14　PCG設定

```
1 WIDTH 40:INIT:CLICKOFF:TEMPO600:GOSUB10:LABEL"G":R$(1)="人":R$(2)="圭":S=0:M=1
2 CLS:X=20:Y=10:R=0:D=0:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"〒":COLOR2:LINE(0,1)-(39,24),"*",B
:COLOR7:FORI=1TO2:FORJ=1TO10:LABEL"A":A=INT(RND*38+1):B=INT(RND*22+2):IFSCRN$(A,
B,1)=" "THENLOCATEA,B:PRINTR$(I);:NEXTJ,I:GOTO"B":ELSEGOTO"A":LABEL"B"
3 COLOR2:FORI=1TOM*5:LABEL"C":A=INT(RND*38+1):B=INT(RND*22+2):IFSCRN$(A,B,1)=" "
:LOCATEA,B:PRINT"*":NEXT:GOTO"D"ELSEGOTO"C":LABEL"D":PLAY"O3C5DFEGABABB:O5C5DFEG
ABABB":COLOR7
4 LOCATEINT(X),Y:PRINT" ":K=STICK(0):X=X+R+(K=4)-(K=6):Y=Y+(K=8)-(K<>8):V$=SCRN$
(INT(X),Y,1):IFINT(X)<1ORINT(X)>38ORY<2ORY>23THEN8ELSELOCATEINT(X),Y:PRINT"〒":TE
MPO1000:PLAY"C0:E0":TEMPO600:IFV$="*"THEN8
5 IFV$="圭"THENR=R-.2:GOTO"E"ELSEIFV$="人"THENR=R+.2:LABEL"E":PLAY"+A":S=S+1:D=D+1
:R=R*5:R=R+10:R=(INT(R)):R=R-10:R=R/5
6 LOCATE6,0:PRINTUSING"ROUND ## SCORE ##0 ｲﾝﾘｮｸ #.#";M;S;R:IFD<20THEN4
7 LOCATE15,12:PRINT"CLEAR!":PLAY"C5FEGBDFGDGB:C5FEGBDFGDGB":M=M+1:PAUSE5:GOTO2
8 LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"C5EDFEGFBABAGFEDCDC:C5EDGEGFBABAGEFEDCDC"
9 LOCATE14,13:PRINT"PUSH SPACE!":IFINKEY$=" "THEN"G"ELSE9
10 PRINT"PCGSET"
11 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("1C14774177141C009C9CFFFFFF9C9CFF9C94F7C1F7949CFF")
12 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("00007F417F0000008080FFFFFF8080FF8080FFC1FF8080FF")
13 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("7EFF000066600000000005A7E18992442000005A7E00812442")
14 FORI=16TO252:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT:CGEN1:RETURN
```

ポシェット裏面場　〈ゆみちゃんトマト〉(→)「ないす！　やたっ！　金……あら浮く！」　なに屋へ行こっか？　「だんな、うそ！」「ばれたか……」「そう、わかるよ！」　理屈びしばし言ったなあ……。(東京都・鈴木洋一)☆げげっ！　こ、これはすんごい！　"段落"まで付いてるよー。(1．あなたがびっくりするような物語です。2．夏の夜かわうそが語るとこから始まる。3．かわうそはクーラーを買いました。自分はその店の会員なのでもっとまけてもらうため交渉しました。まけてもらったうれしさも表れています。(→)

悪霊の館

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

注意

このプログラムはPF-Xを使用しています。必ず33ページのFM-7用PF-Xを入力、実行し、NEWしてからプログラムを打ちこんでください。1度PF-Xを実行すれば、リセットするまで有効です。

キミの操作するジミーくんの目的は赤い色の宝物を全部、手にいれること。ただし、不気味に動きまわるゴーストや青いガイコツ、壁などにぶつかっちゃあいけません。

テンキーで8方向に向きを変え、スペースキーでPOWER（パワー）の数だけ進んでいきます。

単純そうに見えるけど、じつはとってても難しい。今のところ私は1面もクリアできないでいるのです。（少）

HI-SC: 20 POWER: 3 SCORE: 4

ROUND 1

○どことなくハイドライドっぽい画面。なんせ主人公はジミーだもんね。

オレは悪だぜ!!

BY Womson

プログラムはやめられない

また、採用してもらってありがとうございます。これだからコンピュータはやめられません。このゲームは、以前エイキチ賞になったプログラムを改良し、再投稿したものです。ほんとはもっとたくさんプログラムを送りたかったんだけど、文化祭の準備とかでいそがしく、1つしか作れなかったんです。夏休みには3つくらい作って送るつもりです。ところでうちのクラスのファミコンユーザーのあいだでは『ドラゴンクエスト』の話でもちきりです。うむ。

単純そうに見えるけどとってもムズい

■変数リスト
A$(n)……キャラクタ
X，Y……ジミーくんの座標
X(n)，Y(n)……ジミー座標増分
M(n)，N(n)……ゴーストの座標
VM，VN……ゴーストの座標増分

■プログラム説明

行	内容
10～ 30	初期設定
40～ 70	画面設定
80～110	メインルーチン
120	ゲームオーバー
130～140	ゴースト移動
150	ラウンドクリア
160	乱数をきめる
170～210	PF-Xの設定

```
10 CLEAR,&H6CFF:SCREEN7,7:COLOR7,0:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINTA-Z
20 RANDOMIZETIME/4:LINE(2,2)-(37,23),"L",12,B:DIMA$(12):HS=20:GOSUB170
30 R=1:SC=0:PLAY"L404DFG+BBBB","L403BAG+EFF+G":FORI=0TO8000:NEXT
40 LINE(3,3)-(36,22)," ",0,BF:X=20:Y=12:M(0)=3:N(0)=3:M(1)=36:N(1)=22:F=5
50 FPRINT20,12,5,A$(5):FPRINT3,3,6,A$(12):FPRINT36,22,7,A$(11)
60 FORI=1TOR*3:GOSUB160:FPRINTA,B,1,"-":NEXT:LOCATE16,24:PRINTUSING"ROUND##";R;
70 FORI=0TO 19:GOSUB160:FPRINTA,B,2,",":NEXT:LOCATE5,1:PRINTUSING"HI-SC:###";HS
80 I$=INKEY$:I=INSTR(" 89632147",I$):IFI>1THENF=I-1:GOTO100
90 IFI$=" "THEN FOR J=1TO P:LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+X(F):Y=Y+Y(F):IFSCREEN(X,Y)=3
2THENFPRINTX,Y,5,A$(F):PLAY"L6405BG":NEXT:GOTO100ELSEGOSUB110:NEXT:GOTO100
100 FPRINTX,Y,5,A$(F):P=P+1+9*(P=9):GOSUB130:PL=G+31:PLAY"L32N=PL;":LOCATE16,1:P
RINTUSING"POWER: #  SCORE:###";P;SC:GOTO80
110 IF SCREEN(X,Y)=44THEN SC=SC+1:IF(SC MOD 20=0)AND(SC¥20=R)THEN150ELSE RETURN
120 FORI=0TO90:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE14,12:PRINT"H
IT [S] KEY":WHILEINKEY$<>"S":WEND:IFSC>HS THEN HS=SC:GOTO30ELSE30
130 FORI=0TO1:G=INT(RND*4)*2+1:Q=SCREEN(M(I)+X(G),N(I)+Y(G)):VM=X(G)*(-(Q=32)):V
N=Y(G)*(-(Q=32)):LOCATEM(I),N(I):PRINT" ":M(I)=M(I)+VM:N(I)=N(I)+VN
140 FPRINTM(I),N(I),6+I,A$(12+(G<5)):IFQ<44 AND Q<>32THEN120ELSENEXT:RETURN
150 PLAY"L16A-AB+B-F-FE-":R=R+1:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO40
160 A=RND*33+3:B=RND*19+3:IF SCREEN(A,B)<>32THEN160ELSERETURN
170 FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEXT:DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
180 FORI=1TO12:READA$:FONT(35+I)=A$+A$+A$:A$(I)=CHR$(35+I):NEXT:RETURN
190 DATA5A7E3DD9BDFF3D62,08CEDE3F7CB91614,182C281D2A14384C,80A4BC9EE875B14A
200 DATA5A7EA49BA3FBBC46,00243C7812AD4D12,183414B86C680C32,14727BFC3EDDC808
210 DATA00AAD5C1FFD5C963,7EFFDDC9FFD5EB7F,3C6A6A7E4DA97000,3C56567EB2950E00
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉(→) 4．ここでは、かわうその親分と子分とのなごんだ会話を書きあらわしております。5．なつかしむように物語を終ります。）題もちゃんとついていて、「納涼」っていうんだって。もー感動！ 便せんがより一層、詩的なかんじを盛り上げてた。（ところであの便せんはどこで買ったの？ よければ教えて）長いので理解しずらいだろうけど、なかなかの力作。国語の先生には注意されそうだけど、そこは逆さ言葉だもん。これくらいのものができるとは……。迷ったあげく、9カラグラム☆

ワイルド　サッカー
WILD SOCCER

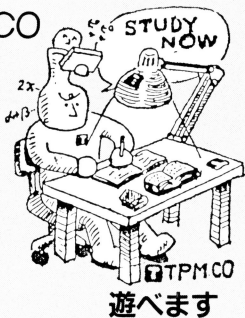
FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

ストーリー……ちょっとした誤解がもとでサッカーで決闘をすることになった。相手は世界選手権出場の100メートルランナーだが、急には止まれない。そこを利用し、串刺しの肉ダンゴになるのはあいつだ！……まあまあ、そう興奮しないで。

右を向いているほうの選手を、[2]、[4]、[6]、[8]で操作し、ボールを右端まで蹴りこもう。1回1点、5点先取で勝利。リプレイは適当なキー。

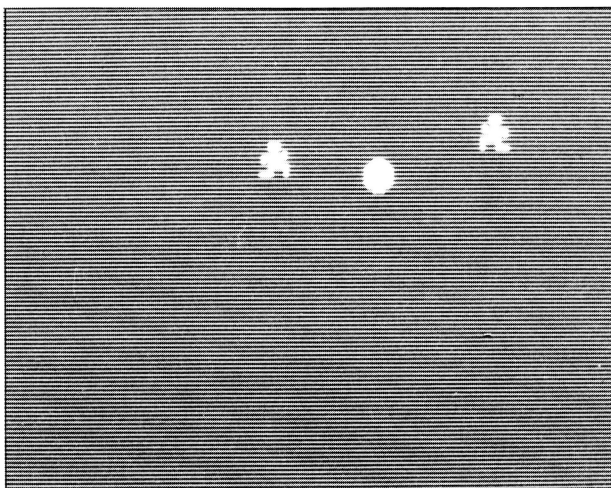
まるで夢のなかで競技しているような、そんな感じのサッカーゲーム。(少)

コンピュータと1対1のサッカーゲーム

BY TPM.CO

この作品はさほどアイデアはないのですが、遊べます。なんせ、むかしの作品ですので……。さて、TPM.COでは読者のみなさんがより楽しいゲームをプレイできるようがんばっております。これからもよろしく。(受験もがんばってください。編集部注)

STUDY NOW

TPM.CO
遊べます

相手はコンピュータ。コンピュータのくせに人間のプレイヤーより強い。えいえい串刺しになれ！（意味不明）

■変数リスト

X,Y……人1の座標
A,B……人2の座標
E,F……球の座標
V,W……人1の移動量
C,D……人2の移動量
G,H……球の移動量
N,N……人1,人2のスコア

■プログラム説明

行	内容
10	初期設定、エラー処理
20	消去サブ
30	キャラデータ読みこみ
40	地面かく
50～ 60	変数設定
70～ 80	スコア、地かく
90～110	メインルーチン
120	ゴールイン処理
130	ゲームセット
140	キャラデータ
150	エラー処理サブ
160	REM文

■チェックポイント

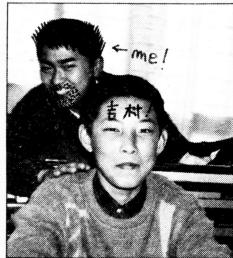
このプログラムは、デバッグをしているうちは15Ø行を、150 ON ERROR GOTO Ø としておいてね！

```
10 DEFINTA-Z:ON ERROR GOTO 150:GUTO 30:DATA 2016,2016,2016,2016,2016,16380,390
20 LINE(P,Q)-(P+15,Q+7),PSET,0,BF:RETURN:DATA24960,-137,32766,32766,-1059,26592
30 DEFINTA-Z:DIMA(7),B(7),C(7):FOR I=0TO7:READ A(I),B(I),C(I):NEXT:CLS:COLOR 2
40 POKE -712,1:M=0:N=0:K=-1:U=0:A$="WILD SOCCER      ":SOUND 12,9:SOUND 7,7
50 X=100:Y=80:V=0:W=0:A=540:B=90:C=0:D=0:E=320+K*180:F=90:G=0:H=0:COLOR=(2,6)
60 CLS:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(150+J*2,180),A$+STR$(M)+" -"+STR$(N),2,1,1:NEXT
70 L=PEEK(-767):V=V+(L=52)-(L=54)+(V>4)-(V<-4):W=W+(L=56)-(L=50)+(W>2)-(W<-2)
80 P=X:Q=Y:GOSUB20:X=X+V:Y=Y+W:PUT@(X,Y)-(X+15,Y+7),A,PSET:C=C+SGN(E-A)+(C>18)-(
C<-18):D=D+SGN(F-B)+(D>4)-(D<-4):P=A:Q=B:GOSUB20:A=A+C:B=B+D:PUT@(A,B)-(A+15,B+7
),B,PSET:G=G-SGN(G):H=H-SGN(H):IF ABS(X-E)<16AND ABS(Y-F)<8THEN G=V*3:H=W*3:S=1
90 P=E:Q=F:GOSUB20:E=E+G:F=F+H:IF ABS(A-E)<16AND ABS(B-F)<8 THEN G=-18:H=RND*8
100 IF G=-18 OR S THEN S=0:SOUND 6,9:SOUND 8,16::SOUND 13,0
110 PUT@(E,F)-(E+15,F+7),C,PSET:IF E>16 AND E<625 THEN 70 ELSE K=(E<17)-(E>624)
120 M=M-(K=1):N=N-(K=-1):BEEP1:FORI=0TO800:NEXT:BEEP0:IF M<5 AND N<5 THEN 50
130 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(220+J*2,80),"GAME UP",2,1,1:NEXT:I$=INPUT$(2):GOTO 40
140 DATA 2022,-8331,2047,-32,-2731,1539,-16288,13652,-509,-16257,1696
150 RESUME NEXT
160 REM |||| WILD SUCCER  BY TPM.CO.SOFT.WORKS.||||
```

〈WILD SOCCER〉もう、なぜなんだよ！　なぜ後ろ向きの相手が前向きの自分よりはるかに速いんだよ～！　ブツブツ。まあ1行プログラムだから……、へっ、1画面ですか。えっ、40文字1画面ではないの？　ウソ～。80文字1画面だったらちゃんと右向き左向き、ついでに前向き後ろ向きのキャラクタも作って、うん、ゴールもほしいなあ。できたら11人づつのキャラが動き回って……あ～これはちょっと無理でしょうね。う～む、もう。（1画面プログラムにめちゃうるさいパンプなのであった）

PON PON 15（ポンポン15）

FOR MZ-1500 MZ-5Z001

キャラはオリジナルを超えた

BY BOSOMAN. JR

受験に入るまえに

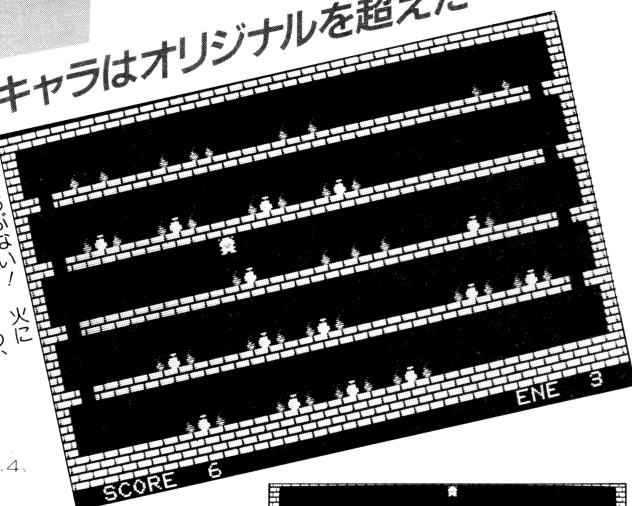
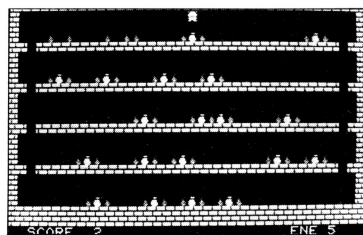
今、PF―Xが大はやりですが、どうも1500の立場がないようで悔しいです。3年生の受験に入るまえに1画面プログラムをたくさん送りたいと思います。のせて♡

○あ、あぶない！ 火に当たってしまう。つつつ、あちちちつ。

○熱いのがいやならこうとればいいのだ。

■変数リスト
A, B……自分の座標
C, D……移動増分
H……エネルギー
S……スコア

■プログラムの説明
10　キャラクタデータ
20〜30　画面設定
40〜70　メインルーチン
80　ゲームオーバー

■参考
プログラムポシェット、'85No.4、15ページ、「PONPON」

```
10 DATA8100666600000000003C7EFFDB7EFF7EE7B
D7EFFDB66FF7EE7,001C003C2C5E3E14001C083C
7C66663C001C003C7C7E7E3C,0000000000000000
0000408181C3E3E1C000000000008100C00,FBFBFB
00DFDFDF00FB000000DF000000FBFB0000DFDF00
00:INIT"CRT:I":CLS3:FORI=1TO4:READA$
20 FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:FORI=1TO2
2:FORX=1TO38:FPRINT[X,I]4:NEXTX,I:FORI=1
TO19STEP4:FORJ=0TO2:FORX=2TO37:FPRINT[X,
(I+J+1)]0:NEXTX,J,I:FORI=3TO18:FPRINT[3,
I]0[36,I]0:NEXT:H=5:POKE$5C72,0
30 CLS1:FORI=4TO21STEP4:FORJ=1TO5:X=RND*
28+5:CURSORX,I:FPRINT[X,I]3,2,3:NEXTJ,I:
CURSOR3,23:PRINT"SCORE";S:CURSOR31,23:PR
INT"ENE";H:A=2:B=4:D=1
40 GETA$:FPRINT[A,B]0:C=(A$="■")-(A$="■"
):A=A+C:B=B+D:E=PEEK($D400+A+B*40):IFE=3
THENA=A-C:B=B-D:D=-DELSEIFE=1THENFPRINT[
A,B]0:S=S+1:CURSOR9,23:PRINTS:IF(S MOD10
)=0THENH=H+1:GOTO30
50 IFE=2THENH=H-1:CURSOR35,23:PRINTH
60 IFH=0THEN80
70 FPRINT[A,B]1:SOUND B+A+20,8:GOTO40
80 CURSOR15,23:PRINT[RND*7+1]"*GAME OVER
*":GETA$:IFA$="S"THENS=0:RUNELSE80
```

㊙ポシェットで有名なTEIJIROの作品の移植版。キャラクタはこっちのほうが凝ってるみたい。ポンポンをカーソルキーで左右にあやつりながら、袋を10個ひろうとエネルギーが1増えて、面クリア。火（原作では"＊"＝イガイガ）にあたるとエネルギーが減ってしまうぞ。リプレイは[S]キー。（M）

あっ、お呼びじゃない。こりゃまたしつれいしました

PON! PON!

ポシェット裏面場

〈へんな奴シリーズ〉
その1．洋式トイレを逆向きに使うやつ
その2．大通りのまん中に立ち、ピースサインをするやつ
その3．新聞に穴をあけて、お面を作るやつ（新潟県・黒川浩道）☆想像するたび笑ってしまうね。5カラグラム☆

スター アンド ボール
Star&Ball

FOR MZ-2500 M25-BASIC

スーパーMZ用、ふつうの1画面プログラム

おまたせ！　MZ-2500、通称スーパMZ専用プログラムの登場です。

ゲームはいたってかんたん。上下に動くボールをカーソルキーで左右に動かして、画面に散らばるスターを１分間にいくつ取れるかを競うゲームです。

ま、ゲームはかんたんですが、編集部でせっかく買ったMZ-2500が、黒人のおじさんのDJを見るだけに終わってしまうのではないかと思われた矢先にポシェット読者にも2500ユーザーが多いことがわかってホッとしています。なにはともあれ、2500専用の１画面です。　(M)

SCORE 6

00:00:10

さあ、スターをどんどん取っていこう。やはり、スーパーMZらしく、画面のキレがいいみたい。ふつうのゲームでもどこか違うのだよ。

きれいな旧ポシェット

BY T.F.

あっ！　これはSuper-MZのプログラムではないか。どうしたというのだろう。今日あたりＵＦＯに乗ったチビな宇宙人がラーメンを食べに来るかもしれないな……。
それにしても、今思えばＰＣやＸ１を買うべきだった（あえて理由は書かない)。そんなことを考えつつ地上50ｍのビルの屋上で足をすべらせ、落ちていく私であった。あ、そうだ。横浜そごうの本屋でポシェットをNo.１から全部売っていた。側にいた人は「あった、あった」と喜んでいたが、私は「そんなに売れていないのか」と思ってしまった。だって人が触ったあともなんにもついてないんだもん。

■変数リスト

X, Y……Ballの座標
X1, Y2……Ballの前の座標
X2, Y2……Ballの移動増分
S……スコア

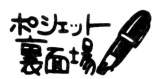
■プログラムの説明

10～50　初期設定
60　Starの表示
70～180　メインルーチン
190～220　ゲームオーバー

■チェックポイント

プログラムを入力するとき、[SHIFT]+[F6]で画面を切り換えてください。
「●」と「☆」を入力するときは、[SHIFT]+[変換]をして[F6]でモードをコードにした上で、「●」なら217C[↵]、「☆」なら2179[↵]として入力していきます。くわしくは、「オーナーズマニュアル」のP.117を見てください。ゲームの途中でBREAKしたときは、[CTRL]+[D]をしてください。　(MoMo)

```
 10 '☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆    Star & Ball    ●●●●●●●●●●●
 20 init "CRT2:320,200,16":cls 2:init "CRT1:40,25,1,0":click off:klist 2
 30 play init:play "@21T255L8>>>":repeat on ,4:kmode 1
 40 line (7,7)-(319,176),12,B
 50 X=20:Y=21:Y2=-1:X2=0:X1=0:Y1=0:S=0:time$="00:00:00"
 60 locate int(rnd(1)*37+1),int(rnd(1)*21+1):color 6:print "☆"
 70 for I=1 to 20
 80 if scrn$(X,Y,2)<>" " then play "EC":S=S+1
 90 locate 13,0:color 7:print using "SCORE  ###";S
100 locate X1,Y1:print " "
110 locate X,Y:color 1:print "●"
120 if time$>="00:01:00" then 190
130 X1=X:Y1=Y:Y=Y+Y2:X=X+X2:K$=inkey$
140 if K$="⇦" then X2=-1
150 if K$="⇨" then X2=1
160 if X=1 then X2=1
170 if X=38 then X2=-1
180 next I:X2=0:Y2=-Y2:goto 60
190 play "CCCCE"
200 locate 15,11:color 2:print "GAME OVER"
210 locate 13,13:color 2:print "HIT SPACE KEY"
220 if inkey$=" " then 20 else 220
```

ポシェット裏面場

〈カラグラム申告制度〉おまたせしました。10カラグラムためたあかつきには、ゆみちゃんが選んだ品をプレゼントするってことでしたね。約束どーり、少女ゆきが承ります。10カラグラム以上たまっている人は、ハガキで連絡ください。"No.○の○ページのが○カラグラムで……ふにふに……だから、合計○（≧10）カラグラムだよ" って具合に書いて証明してね。んでもってキミの興味のあることや、趣味なども書いてくれるとうれしいなっ。ハガキが届き次第、すぐ発送します。

LOLIのヤリガイソフト情報⑦

AV時代の迷い子たちへ……

こんにちは、ザナドゥIIの取材に行ってきた夏も元気なLOLIです。ザナドゥIIに関して詳しくは『テクノポリス9月号』をお読みください。というわけで今回はAV時代！

AV時代を目指すパソコン

最近、よく聞くAVという言葉……。Audio &Visual（意訳すれば、「いい映像といい音」）の頭文字を取った言葉だね。いま、世はまさにAV時代。パソコン・ソフトもその波からはまぬがれようもない。

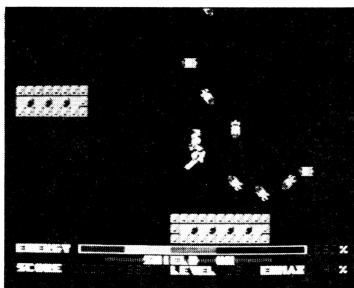
PC-8801mkIISRや、X1、FM77AVなど、グラフィックや音楽を思う存分に楽しめるように設計してあるパソコンが次々に出て、その機能をフルに使ったゲームも続々と出てきたようだ。

そのハシリは『テグザー』（ゲームアーツ）だといっていいだろう。あのゲームを初めて見たときには、新しい時代を予感させられたものだった。

ま、ここ1年のゲームを見ていると、BGMはいままでのオマケのような効果音・音楽から、プロっぽい、本格的なBGMへと変わってきたね。『テグザー』なんかですでに、エンディングに"月光"を採用しているんだぜ。クラシックだよ、クラシック、しかも、ピアノの音！　やっぱりFM音源だねぇ。

ただ、『テグザー』以後はFM音源というだけで、特に印象に残るものはなかった。そう、『ザナドウ』（日本ファルコム）が登場するまでは…。『ザナドウ』のことは今さらいうまでもないだろう。『テグザー』がAVゲームのハシリとすれば、『ザナドウ』は今のところAVゲームの最高峰というところだろうか。

おかげで、ますますパソコン・ゲームは"AV"色を強めざるを得なくなった。だって、目の前にあんなすごいものを出されて、それが大成功をおさめていくのを見せつけられてしまったのだから。

（そういえば"AV"という言葉を初めて聞いたのは日本ファルコムでの取材でだった。ファルコム軍団を率いる加藤社長から伺った言葉だったと思う。）

テグザー

AVしていれば本当に楽しいか

しかし、最近のゲームの中には、AVの部分が強すぎてゲームの内容がイマイチになってしまったのでは……と思われるものがいくつかある。ゲームのバランスがどうもうまく取れていないのだ。

問題のゲームのひとつは、一部では『テグザー』以来！との呼び声も高い『ファイナルゾーン』（日本テレネット）だ。ゲームの構成自体は新鮮でいい。フォーメーションが使えること、武器やエネルギーが随所に隠れているなど、単なるシューティングゲームに終わっていないからだ。しかし、キャラクタが小さすぎて、動きや状況がわかりにくい。われわれはもっとダイナミックな動きを期待しているのに……。

確かに、次の攻略ポイントに移るまえに出てくる登場人物の会話シーンなどはアニメーション処理でいい雰囲気を醸し出している。しかし、すぐアキが来てしまうのだ。あたりまえだ。毎回同じ展開なんだもん。

同じことは『プラスティ』（スクウェア）にもいえるだろう。アニメーションシーンは素晴らしい。しかし、このゲームを解き終えるころにはもうウンザリしてしまっているんじゃないだろうか。問題なのはゲーム構成自体がこのアニメーションシーンを中心に作られているので、RPGファンにとってはかなり退屈なゲームとなってしまっている点だ。たとえば宇宙空間が連続したりすると、自分が移動しているという感覚すらなくなってしまい、イライラしてしまう。しかも、移動するたびに出てくる星の流れのアニメーション、これは完全に余計なサービスだ。それよりは自分がどこにいるかを明示して、もっとゲーム進行を考えた作りのほうがプレイヤーにとってはありがたかったはずなのに。

もっとも、当の『プラスティー』を作ったゲームデザイナーによれば、このゲームはひたすらアニメーションを見せるために作ったのだというし、ゲームを離れてみればその手のファンにはたまらない魅力があるのかもしれない。

パソコン界もAV時代に移って、BGM、グラフィックなどは確かに格段によくなった。しかし、ゲームとのバランスがとれているかどうかを見ると、やはりまだまだのようだ。

しかし、近いうちにAVしてて、しかもゲームバランスもきちんと取れているゲームが登場してくるにちがいない。ただ、どうやってそれを見分けるかはとても難しい。なぜなら、店頭のデモはもっともすぐれたシーンを中心に作ってあって、それだけを見ていても、ゲームの内容、プレイして本当におもしろいかどうかなんてわかりっこないのだ。雑誌の紹介記事だってはっきりと悪口を書いたりすることもないし。

しかし、用心深いユーザーなら、ちゃんと記事の裏を読んでいるのだ。雑誌それぞれにクセはあるが、よくないゲームはどこかでそんなことをほのめかしているものだ（ただし、いいゲームだからこそあえて苦言を呈することもあるのでそのへんの見分けはさらに難しい）。たとえば、ほめているのだが、どこか表現が苦しいとか、あたりさわりのないところばかり書いているとか……。

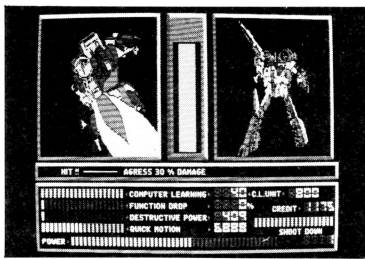
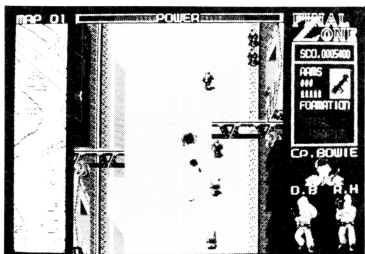
AV時代のゲーミング・ワールドで迷い子になったキミたちに、今もっとも必要なのは、紹介記事や広告の裏を読むことなのだ。無責任なようだが、私は立場上、ここまでしかいえない。あとは、キミたちの健闘を祈るだけだ。それでは、いつまたか会う日まで。

（編集部より。LOLIのヤリガイソフト情報は今回で終わりです。次回からはまた新しい形でヤリガイソフト情報を始めますので、お楽しみに）

プラスティー

ファイナルゾーン

気分で移植スペシャル

最終回 サウンドとメロディのPF-X

■関係機種
PC-8801mkII
SRシリーズ
FM-7/77シリーズ
X1シリーズ
MSXシリーズ

"Time flies like an arrow." といった諺が心にしみる今日このごろ。この、PF-X を中心にした連載は今回で一応の終わりとなる。なんと1年も続いたわけだが、PC、FMのアマ・プログラマーには多少なりともお役に立てただろうか。"移植" によってプログラミングのコツをつかみ、オリジナルゲームを作れるようになってほしいという発想からはじめた記事なので、そこのところをよろしく……と、無責任に笑うだけのNopであり、St.であり、でぶ大先生なのだった。最後に仕上げとしてサウンドとメロディの移植性について、軽くやってみよう。これはとてもかんたんなので、今まで "移植" に対して引っ込み思案だった人もぜひやってみてほしい。

ゲームをおもしろくする2つの要素

ゲームにおけるサウンド、メロディの持つ力は絶大で、サウンドのあるなしでゲームの採用不採用が決まったという例も数多い。ゲームのおもしろさは、シナリオやキャラクタのよしあしとサウンドのよしあしで決まるのだ。

サウンドの力を今ひとつ信じきれないようなら、リスト―1と2のプログラムを走らせて比べてみるといい。リストは88SR系用になっているが、①画面を40字モードにして、②"CMD PLAY" をただの"PLAY"にすればFM

リスト-1

```
100 A$(0)="!":A$(1)="/":A$(2)="-":A$(3)="\"
110 FOR I=1 TO 39
120  LOCATE I-1,13:PRINT " "
130  LOCATE I,13:PRINT A$(I MOD 4)
140  FOR J=1 TO 50:NEXT
150 NEXT
160 LOCATE 39,13:PRINT " ": GOTO 110
```

リスト-2 (注・88以外では10行を除くこと)

```
10 NEW CMD:CMD BGM 1
20 P$(0)="GR":P$(1)="ER":P$(2)="DR":P$(3)="CR"
30 CMD PLAY ,,,"V10 T120 L16 O4"
40 :
100 A$(0)="|":A$(1)="/":A$(2)="-":A$(3)="\"
110 FOR I=1 TO 39
120  LOCATE I-1,13:PRINT " "
130  LOCATE I,13:PRINT A$(I MOD 4)
135  CMD PLAY ,,,P$(I MOD 4)
150 NEXT
160 LOCATE 39,13:PRINT " ": GOTO 110
```

図1 MMLの変換サンプル

①テンポ設定の移植例

```
PLAY 120                                  ……X1系
                                              ↓
PLAY "T120","T120","T120"                 ……FM-7、MSX系
                                              ↓
CMD PLAY ,,,"T120","T120","T120"          ……PC88SR系
```

②ミュージックデータの移植手順

```
"O4C1#CD#DEF#FG#G+A+#A+B"
"O4 C1 #C D #D E F #F G #G +A +#A +B"
"O4 L16 C C# D D# E F F# G G# >A A# B"
```

こんなX1用のMMLがあったら、まず文字列を分解して下のようにメモしてみる。

ブロックごとに変換していくと、

PC、FM、MSX 3機種用のMMLのできあがり（表参照）。

音長の指定はちょっと違うので注意。

X1での“+”はオクターブ上げ。PC、FM、MSXでは“>”だが使い方がちょっと違う。表を見よ。

③和音の指定比較

```
"C:E:G"                  ……………X1の和音の指定
"C","E","G"              ……………PC、FM、MSXの和音の指定
```

でもX1でもMSXでも動く。

リスト―1は1本の棒がくるくる回りながら画面を横切るだけ。なのにリスト―2のようにサウンドがつくと、かわいいだろう。

プログラムはBASIC、サウンドはMML

サウンドの移植とプログラム自体の移植は別のものだ。サウンドの場合は移植というより置き換えに近い。置き換えられるもの、それがMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ：音楽演奏用のかわいい言語とでも訳しておこう）だ。かんたんにいうと、PLAY文に与える文字列のこと。

つまりMMLはBASICという言葉に含まれたもうひとつの言葉なわけだ。わかるかな？　わかるだろう。

で、MMLっていうやつは、BASIC言語なんぞよりもぐっと互換性が高い。このページにあるMML変換表を見ても音程のデータの変換のしかたが書かれてないのはそのせいなのだ（ド＝C、レ＝D……といった音程の表現のしかたはほとんどすべてのMMLに共通する）。

ちなみに、X1、FM、PC88SR、MSXは音を出すためのLSI（PSG：プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）が同じなので、PLAY文に関する限りはほとんど同じと考えてよい。極論してしまえばMMLの互換性を下げているのはX1だけで、PC88SR、FM、MSXではほぼ完璧な互換性が保たれている（FM音源だけ違う）。

MMLの移植はプログラムよりかんたん

さて実際の置き換え作業についての話をはじめるとしよう。図とMML変換表を参照しながら読み進めてもらいたい。ちなみに図で88SRのCMD PLAY文に「，，，」とついているのはFM音源をカットするためだ。

例えば、X1から他の3機種にMML移植を行う場合、図1と同じように、まずはMMLを読みやすいようにデータとデータの間に空白を入れてメモする（または赤ペンなどで線を引く）。このときに注意しなくてはいけないのは、X1のMMLでは“#”や“+”が、音程を表す“C”〜“B”の前に置かれることだ。

データひとつひとつの区切りが明確になったら、MML変換表を見て音長データを置き換えていく。この作業はけっこうめんどくさいが慎重に。

さて、和音はかんたんだ。図1を見ると明らかなように、X1ではコロンを置いて3音分のデータを区切っているのに対し、88SR、FM、MSXでは3つの文字列をカンマで区切っている点だけが違う。つまり置き換えるときに

ポシェット裏面場

〈必勝法〉　№8の「Hydn Liden」はもう最後までいけたかな。今回は続編を掲載したので一作目がまだ終らないキミのためにここでいろいろなヒントをあげよう。ぜひとも一作目をクリアして二作目に挑戦してくれ。まず、妖精を3人出す。出し方は、どこかの木にぶつかる。2000歩以上歩く。ウィザードの魔法を4回うける。これはプログラムのPOの12、19、20行を見ればわかると思う。次に、レベルを8以上にする。最後に城に入ってキングを殺す。いますぐやってみよう。（ザリータげっちゃん）

MML変換表 X1⟷FM-7/PC88SR

指定の意味	X1系	PC-8801SR系 FM-7/77系 MSX系
テンポ（速さ）	TEMPO *n* PLAY *n* n＝30～7500、初期値は120 ＊PLAY文字式、MUSIC文字式とは別。	T*n* n＝32～255 、初期値120
ボリューム（音量）	V*n* n＝０～15、初期値15 ＊nの値を16とすると、SOUND文で設定した音色で鳴らせるが、普通は使わない	V*n* n＝０～15、初期値８
オクターブ（音程）	O*n* n＝１～８、初期値４	O*n* n＝１～８、初期値４
１オクターブ上げる	＋〈音階名〉 ＊その音のみ１オクターブ上げる	＞〈音階名〉 ＊＞以降はすべて１オクターブ上げる
１オクターブ下げる	－〈音階名〉 ＊その音のみ１オクターブ下げる	＜〈音階名〉 ＊＜以降はすべて１オクターブ下げる
その音のみ半音上げる	＃〈音階名〉	〈音階名〉＋ 〈音階名〉＃
全音符	〈音階名〉９	〈音階名〉１
符点２分音符	〈音階名〉８	〈音階名〉２.
２分音符	〈音階名〉７	〈音階名〉２
符点四分音符	〈音階名〉６	〈音階名〉４.
４分音符	〈音階名〉５	〈音階名〉４
符点８分音符	〈音階名〉４	〈音階名〉８.
８分音符	〈音階名〉３	〈音階名〉８
符点16分音符	〈音階名〉２	〈音階名〉16.
16分音符	〈音階名〉１	〈音階名〉16
32分音符	〈音階名〉０	〈音階名〉32
音長を省略した場合	＊音長をつけない場合はそのまえの音長と同じになる	＊音長をつけない場合はＬｎで設定した音長になる。Ｌｎの初期値はｎ＝４
ＰＳＧに直接データを渡す	SOUND *r*, *n* ＊ｒ、ｎについてはマニュアルを参照 ひっさつ まにゅあるさんしょー	＊FM－７、MSXはＸ１と同じ ＊PC88SR系は、この命令に該当するものがない（CMD SOUNDは別機能）。そのため、 OUT &H44, *r*: OUT &H45, *n* とする。パラメータのｒ、ｎはマニュアル参照。また、これはＸ１とも同じ

は、Ｘ１の「：」をほかのPLAY文の、「”，“」にすればいいだけなのだ。

実際にやってみるとほんとうにかんたんすぎていやになるくらいだろう。他機種のプログラムの移植をするまではいかなくても、サウンド＆メロディだけ移植して勉強してみるのも楽しい。

なお、いわゆるSOUND文は、ＰＣ88ＳＲのみ特殊だ。MML変換表の下を見てほしい。ただし、88ＳＲ系には“CMD VOICE REG”という命令もある。

おまけの『PC-88SR版・BLOCK'N』について

このゲームは、本誌『テクノポリス』７、８月号のＸ1、FM-7用のパズルをPF-Xで移植したものだ。原作者はＸ１版の高家磨佐人くんだ。

青い石（ブラスターボール）を動かして、矢印のブロックを全部穴に押しこむパズル。ただし、上矢印のブロックは上の穴に、下矢印のブロックは下の穴にいれなくてはいけない。水色の可動ブロックやマグネットブロックを利用して解いていくわけだが、これがとてもよくできている。ぜひ、やってみてほしい。ただし、このプログラムもPF-X用なので、必ずPF-Xを走らせてから、NEWして、プログラムを入力・実行しよう。

この88ＳＲ版には３つの新機能を持たせてみた。

①マップエディット機能

リスト30000～30180行のプログラムがこれだ。30050行にブラスターボールの座標、30060～30180行にキャラクタ番号をセットして(リストにセットしてあるのは１面のデータなので、１面と見比べてキャラクタ番号を解いてほしい。ごめんね、スペースがなかったもんで)、132行の“'”を取り除いてRUNすれば、セットした面でプレイできる。

②マップデータ表示機能

30060～30180行と同じ形式でマップデータを表示してくれる機能。RUN 40000で走らせると、“MAP NO.=”と聞いてくるので、調べたい面数を入力しよう。

③マップデータ作成機能

①の機能で作った自作面をもとのプログラムの正式な面として加えるための機能。面を作ったら、RUN 50000で走らせると、“16000 DATA……”というのが表示されるのでカーソルをその行の頭に持っていってリターンキーを押せば、新しいデータとなるわけだ。データの行番号を変えたいときは50020行P$に好きな数字を入れてやればいい。面データを拡張したプログラムを走らせるまえに、110行のMENMAX(最大面数)を付け加えた面数分増やすこと。

ポシェット裏面場

〈No.8のアンケート〉　さてさて、No.8のアンケート結果をちらっと発表しよう。アンケート総数は365通。①の結果から発表すると、１位MSX、２位PBシリーズ、３位はFMシリーズでした。次に②の結果、１位は「グーニーズ」。２位は「ザ・キャッスル」。３位は「魔城伝説」と「ザナドウ」でした。最後に③の結果ですが、１～３までがMSXのゲームでした。１位は「GEOOOG」、２位が「N.F.G.」、そして３位が「オセロ」でした。そうそう、名前とか応募シールを忘れている人が多いぞ。よく見て出そうネ。

BLOCK'N FOR PC-8801mkIISRシリーズ N88V2モード ON PF-X

```
10 '
15 '
20 '          B L O C K ' N
25 '
30 '       Presented by REDUA
35 '
40 '    Programed by Masato.Takaya
45 '           (COM X1 CLUB No.115)
50 '    Character by Haruo.Murata
55 '
60 '     Another Members of REDUA
65 '
70 '         Hisatoshi.Tanaka
75 '          Masaaki.Yamaji
80 '
85 '
90 '   Program Re-written by Nop chaser & St.Be free & Professor DEBU
95 '   Special Thanks to LOLI & Any machines
96 :
99 '
100 '************ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ************
101 '
110 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CMD BGM 1:DIM CH$(10):DIM
 MPA(15,12):ME=0:MENMAX=15:GOSUB 9010
115 D1$="dl":D2$="dll":U$="u"
120 RESTORE 130:FOR I=0 TO 5:READ I1$,I2$:CH$(I)=I1$+D2$+I2$+U$:NEXT
125 AA$="@A"+D2$+"PQ"+U$
130 DATA "  ","  ",HI,XY,BC,RS,DE,TU,FG,VW,JK,Z[
132 'GOSUB 30000 ' CHECK MAP
135 STATUS:CLS:INPUT "SPEED (1ｶﾗ9)";SP
140 GOSUB 8510
189 '
190 '************ MAIN ﾙｰﾁﾝ ***********
191 '
200 ME=ME+1:IF ME=MENMAX+1 THEN 7010
205 STATUS:CLS:GOSUB 1510:GOSUB 1610:GOSUB 1010
207 GOSUB 7540:XX=0:YY=0:GOSUB 3010
210 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 2010
215 IF BL=0 THEN 4510
217 I$=INKEY$:IF I$="G" OR I$="g" OR I$="ｷ" THEN 5010
220 ST=INP(0) AND INP(1)
224 XX=(ST=239)-(ST=191):YY=(ST=254)-(ST=251):IF XX+YY=0 AND (MPA(AX,AY+1) OR MP
A(AX,AY)=5) THEN 210
225 IF ST=254 AND MPA(AX,AY)<>5 THEN 210 '8-KEY
230 MAP1=MPA(AX+XX,AY+YY)
240 IF MAP1=1 OR MAP1=6 OR MAP1=7 THEN 210
245 GOSUB 8030:FOR I=1 TO SP*10:NEXT
250 IF MAP1=0 OR MAP1=5 THEN GOSUB 3010:GOSUB 4010:GOTO 210
255 IF ABS(YY)=1 THEN 210
260 IF MAP1=8 AND (MPA(14,AY)=0 OR MPA(14,AY)=5) THEN WBYTE 1,(AY-1)*2+1,7, CH$(
MPA(1,AY)):AX=14:XX=0:YY=0:GOSUB 3010:GOSUB 4010:GOTO 210
270 IF MAP1=9 AND (MPA(1,AY)=0 OR MPA(1,AY)=5) THEN WBYTE 27,(AY-1)*2+1,7 ,CH$(M
PA(14,AY)):AX=1:XX=0:YY=0:GOSUB 3010:GOSUB 4010:GOTO 210
275 IF MAP1=8 OR MAP1=9 THEN 210
280 MAP2=MPA(AX+XX+XX,AY+YY+YY)
290 IF MAP2<>0 THEN 210
300 BX=AX+XX:BY=AY:GOSUB 2510:GOSUB 3010:GOSUB 4010:GOTO 210
999 '
1000 '*********** PRINT MAP ***********
1001 '
1010 RESTORE 10020:I=1:WHILE I<ME:FOR J=1 TO 16:READ D$:NEXT:I=I+1:WEND
1020 COLOR 7:READ AX,AY,BL:LOCATE 4,11:PRINT "LET'S INSERT BLOCKS!"
1030 FOR Y=0 TO 12:READ MA$:FOR X=0 TO 15 STEP 2:MA=ASC(MID$(MA$,(X/2)+1,1)):MPA
(X,Y)=(MA¥16)-4:MPA(X+1,Y)=(MA MOD 16)-1:NEXT:NEXT
1040 GOSUB 8040
1050 WBYTE 0,0,7,"Y":FOR X=1 TO 14:IF MPA(X,0)=1 THEN WBYTE (X-1)*2+1,0,7,"XY" E
LSE WBYTE (X-1)*2+1,0,7,"LM"
1060 NEXT:WBYTE 29,0,7,"XY"
1070 FOR Y=1 TO 11:FOR X=0 TO 15:D=X*2-1:S=(Y-1)*2+1:IF D=-1 THEN D=0
1080 IF X=0 AND MPA(X,Y)=1 THEN WBYTE D,S,7,"I"+D1$+"Y"+U$:GOTO 1100
1081 IF X=0 AND MPA(X,Y)=8 THEN WBYTE D,S,7,"O"+D1$+"_"+U$:GOTO 1100
1082 IF X=15 AND MPA(X,Y)=1 THEN WBYTE D,S,7,"HI"+D2$+"XY":GOTO 1100
1083 IF X=15 AND MPA(X,Y)=9 THEN WBYTE D,S,7,"NI"+D2$+"^Y":GOTO 1100
1090 WBYTE (X-1)*2+1,(Y-1)*2+1,7,CH$(MPA(X,Y))
1100 NEXT:NEXT
1110 WBYTE 0,23,7,"I":FOR X=1 TO 14:D=(X-1)*2+1:IF MPA(X,12)=1 THEN WBYTE D,23,7
,"HI" ELSE WBYTE D,23,7,"¥]"
1120 NEXT:WBYTE 29,23,7,"HI"
1130 RETURN
1499 '
1500 '********** PRINT SIDE ***********
1501 '
1510 FOR DX=31 TO 39:WBYTE DX,0,7,"?":NEXT
1511 FOR DX=32 TO 38:FOR DY=4 TO 6:WBYTE DX,DY,7,"?":NEXT:NEXT
1512 FOR DX=32 TO 38:FOR DY=16 TO 17:WBYTE DX,DY,7,"?":NEXT:NEXT
1515 FOR DY=0 TO 23:FOR DX=31*22 TO 39*22 STEP 8*22
1520 WBYTE DX/22,DY,7,"?"
1521 NEXT:NEXT
1522 FOR DX=31 TO 39:WBYTE DX,23,7,"?":NEXT
1540 COLOR 5:LOCATE 32,2:PRINT "BLOCK'N":COLOR 7:LOCATE 33,8:PRINT "ROUND":LOCAT
E 33,12:PRINT"LEFT":LOCATE 33,19:PRINT "FROM":COLOR 5:LOCATE 33,21:PRINT "REDUA"
:COLOR 7
1550 RETURN
1599 '
1600 '******* PRINT SCENE&LEFT ********
1601 '
1610 '
1620 COLOR 6:LOCATE 36,10:PRINT USING"##";ME:LOCATE 36,14:PRINT LE;:COLOR 7:RETU
RN
1999 '
2000 '************* JUMP *************
2001 '
2010 IF MPA(AX,AY)=5 THEN RETURN
2015 J=0
2020 IF J>=3 THEN GOSUB 4010:RETURN
2030 IF MPA(AX,AY-1)<>0 THEN 2100
2040 FOR I=1 TO SP*10:NEXT:XX=0:YY=-1:GOSUB 3010:J=J+1:GOTO 2020
2090 '
2100 IF MPA(AX,AY-1)=5 THEN XX=0:YY=-1:GOSUB 3010:RETURN
2110 MAP1=MPA(AX,AY-1):IF MAP1=1 OR MAP1=6 THEN 2140
2120 MAP2=MPA(AX,AY-2):XX=0:YY=-1:BX=AX:BY=AY-1
2130 IF (MAP1=2 AND (MAP2=6 OR MAP2=0)) OR (MAP1=3 AND MAP2=0) OR (MAP1=4 AND MA
P2=0) THEN GOSUB 2510:GOSUB 3010:GOSUB 8010
2140 GOSUB 4010:RETURN
2499 '
2500 '********* PRINT BLOCK ***********
2501 '
2510 IF MPA(BX+XX,BY+YY)=6 AND MPA(BX,BY)=2 THEN MPA(BX+XX,BY+YY)=1:MPA(BX,BY)=0
:WBYTE (BX+XX-1)*2+1,0,7,"RS":BL=BL-1:RETURN
2520 IF MPA(BX+XX,BY+YY)=7 AND MPA(BX,BY)=3 THEN MPA(BX+XX,BY+YY)=1:MPA(BX,BY)=0
:WBYTE (BX+XX-1)*2+1,23,7,"DE":BL=BL-1:RETURN
2540 MPA(BX+XX,BY+YY)=MPA(BX,BY):MPA(BX,BY)=0:WBYTE (BX+XX-1)*2+1,(BY+YY-1)*2+1,
7,CH$(MPA(BX+XX,BY+YY))
2550 RETURN
2999 '
3000 '******* PRINT BRASTER BALL ******
3001 '
3010 WBYTE (AX-1)*2+1,(AY-1)*2+1,7,CH$(MPA(AX,AY))
3020 AX=AX+XX:AY=AY+YY:WBYTE (AX-1)*2+1,(AY-1)*2+1,7,AA$
3030 RETURN
3999 '
```

●気分で移植スペシャル

リストは次のページへ続く

ポシェット裏面場

〈少女ゆきの誌上ザンゲ〉ボツ通知、エイキチ賞の発送に、いくつかの手違いがあったことを認めます。みなさん、ごめんなさい。そして、手紙で指摘してきてくれた岡田寿幸クン、どうもありがとう。ごめんなさい。ボツ通知を送った後の投稿テープなどは、大きい箱にごちゃませに入れてしまうので、はっきりいって探すのは不可能なんです。〝ボツ通知が半年以上たっても来ない〟という人は、何か問題があって評価されていないか、住所・氏名が書いてない（よくいる）か、まれ（？）に起こる私のミスのせいです。

```
4000 '************ FALL ***************
4001 '
4010 F=0
4020 IF MPA(AX,AY)=5 THEN RETURN
4030 MAP1=MPA(AX,AY+1):IF MAP1=0 THEN FOR I=1 TO SP*10:NEXT:F=F+1:XX=0:YY=1:GOSU
B 3010:GOTO 4020
4040 IF MAP1=1 OR MAP1=7 OR MAP1=5 OR F<2 THEN IF F<>0 THEN GOSUB 8020:RETURN EL
SE RETURN
4045 MAP2=MPA(AX,AY+2):IF MAP2<>7 AND MAP2<>0 THEN GOSUB 8020:RETURN
4047 IF MAP2=7 AND MAP1<>3 THEN GOSUB 8020:RETURN
4050 XX=0:YY=1:BX=AX:BY=AY+1:GOSUB 2510:GOSUB 3010:GOSUB 8010:RETURN
4499 '
4500 '*********** MEN CLEAR ***********
4501 '
4510 COLOR 2:LOCATE 7,11:PRINT "CONGRATULATIONS!";:COLOR 7:LE=3
4520 GOSUB 7570:FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 200
4999 '
5000 '************ GIVE UP ***********
5001 '
5010 GOSUB 7600:LE=LE-1:IF LE=0 THEN GOSUB 1510:GOTO 6010 ELSE STATUS:CLS:GOSUB
1510:GOSUB 1610:XX=0:YY=0:GOSUB 1010:GOSUB 3010:GOTO 207
5999 '
6000 '*********** GAME OVER ***********
6001 '
6010 GOSUB 1610:COLOR 2:LOCATE 5,11:PRINT "G A M E    O V E R";:COLOR 7:ME=0:LE=
3:GOSUB 7630:FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 140
6999 '
7000 '******** ALL SCENE CLEAR ********
7001 '
7010 STATUS:CLS:GOSUB 1510:GOSUB 1610
7020 COLOR 4:LOCATE 5,5:PRINT "CONGRATULATIONS!!"
7030 COLOR 6:LOCATE 8,7:PRINT "YOU FINISHED"
7040 :LOCATE 4,9:PRINT "THIS GAME AT LAST!!"
7050 COLOR 7:LOCATE 8,12:PRINT "PRESENTED BY"
7060 COLOR 2:LOCATE 10,14:PRINT "R E D U A"
7070 COLOR 7:LOCATE 5,16:PRINT "MASATO.T & HARUO.M"
7080 OUT &H44,7:OUT &H45,56:P$="T120":GOSUB 15000:CMD PLAY,,,"V1504C8.E16G2R32G8
.G32 F8.A16>C2D4E2.","V1304<A8.>C16E2R32E8.E32D8.F16A2B4>C2.","V1003L2CGFCE2."
7090 FOR I=0 TO 2000:NEXT:STATUS:CLS:LOCATE 10,12:PRINT "BE CONTINUED...":FOR I=
0 TO 9999:NEXT:STATUS:CLS:END
7499 '
7500 '************* MUSIC *************
7501 '
7510 P$="T120":GOSUB 15000:OUT &H44,7:OUT &H45,56:'TITLE
7520 CMD PLAY ,,,"V1305L16CO4GRGRGRGO5DO4GRGRGRG","V1303E16.R32E16.R32E32R32E16.
R32E16F16.R32F16.R32F32R32F16.R32F16","R1"
7525 CMD PLAY ,,,"V1305C404B8.G4","V1303L32ERERFRFRF#RF#8G4","R1"
7530 FOR I=0 TO 2000:NEXT:I=0:RETURN
7540 P$="T150":GOSUB 15000:OUT &H44,7:OUT &H45,56:'START
7550 CMD PLAY ,,,"V1405L16DC#C#GF#F#06DC#C#GF#F#07DC#DC#DC#DC#","V1404F8R16B8R16
05F8R16B8R1606F#16G#8.G#4","V1403<A16>A16<A32>A32D16>D16<D32>D3204<A16>A16<A32>A
32D16>D16<D32>D32<A2"
7560 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
7570 P$="T180":GOSUB 15000:OUT &H44,7:OUT &H45,56:'CLEAR
7580 CMD PLAY ,,,"V1104L16CGFGEDO3CGFGEDO4CBABFEO3CBABFEV1004CDFGABO5CDFGAB>C4",
"V1103L16BABGFO2EBABGFO3E>C<B>C<AGO2E>C<C>C<AGV1005>C<BAGFDCO4BAGFDC4","V1503C8.
R16C8<G8.>R16<G8>D8.R16D8<G8.>R16<G8>C8.R16C8<G8.>R16<G8>C8."
7590 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
7600 P$="T180":GOSUB 15000:OUT &H44,7:OUT &H45,56:'GIVE UP
7610 CMD PLAY ,,,"O5D#4L32DCO4A#AGFD#DCO3A#AAA8","O4A8L32GFD#DCO3A#A4GFD#D16","O
4D#8L32DCO3A#AA16GFD#D4CA#"
7620 FOR I=0 TO 2000:NEXT:I=0:RETURN
7630 P$="T125":GOSUB 15000:OUT &H44,7:OUT &H45,56:'OVER
7640 CMD PLAY ,,,"O5L32CO4BA#AG#GF#FED#DC#C","O3L32BA#AG#GF#FED#DC#C<B"
7650 P$="T255":GOSUB 15000:FOR I=1 TO 2:CMD PLAY ,,,"O1L32G>G>G>G>G>G>G>G","O1L3
2E>E>E>E>E>E>E>E","O1L32C>C>C>C>C>C>C>C":NEXT
7660 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
7999 '
8000 '********* DOSSING SOUND *********
8001 '
8010 RESTORE 8010:GOTO 8110:DATA 1,14, 3,14, 5,4, 7,56, 8,16, 9,16, 10,16, 11,28
, 12,22, 13,0, -1,-1
8020 RESTORE 8020:GOTO 8110:DATA 6,20, 7,7, 8,16, 9,16, 10,16, 11,0, 12,2, 13,0,
 -1,-1
8030 RESTORE 8030:GOTO 8110:DATA 6,20, 7,7, 8,16, 9,16, 10,16, 11,0, 11,99, 12,0
, 13,0, -1,-1
8040 RESTORE 8040:GOTO 8110:DATA 0,0, 1,1, 2,0, 3,2, 4,0, 5,3, 7,56, 8,16, 9,16,
 10,16, 11,255, 12,255, 13,0, -1,-1
8100 ' PSG SOUND SUBROUTINE
8110 ZD=0:READ ZD,ZZ:WHILE ZD>-1:OUT &H44,ZD:OUT &H45,ZZ:READ ZD,ZZ:WEND:RETURN
8499 '
8500 '************ TITLE **************
8501 '
8510 STATUS:CLS:PRINT
8520 WBYTE 0, 1,7," HIHIHIHI
8530 WBYTE 0, 2,7," XYXYXYXY
8540 WBYTE 0, 3,7,"   HI    HI
8550 WBYTE 0, 4,7,"   XY    XY                          ??
8560 WBYTE 0, 5,7,"   HIHIHI                             ?
8570 WBYTE 0, 6,7,"   XYXYXY
8580 WBYTE 0, 7,7,"   HI    HI   ?      ??    ??   ?   ?   ?   ?
8590 WBYTE 0, 8,7,"   XY    XY   ?     ?   ?  ?   ?  ?   ?   ?   ?
8600 WBYTE 0, 9,7,"   HI    HI   ?     ?   ?  ?      ? ?    ?? ?
8610 WBYTE 0,10,7,"   XY    XY   ?     ?   ?  ?      ??      ? ??
8620 WBYTE 0,11,7," HI  HIHI     ?     ?   ?  ?   ?  ? ?     ?   ?
8630 WBYTE 0,12,7," XY  XYXY     ????  ??    ??   ?   ?   ?   ?
8640 PRINT:PRINT
8650 WBYTE 0,15,7,"   FGdllVW
8660 WBYTE 0,17,7,"   @AdllPQ
8680 WBYTE 0,19,7,"   DEdllTU
8700 PRINT:PRINT
8710 WBYTE 0,23,7,"IHI¥]HIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIHIH"
8720 LOCATE 25,14:PRINT "Programed by";:LOCATE 29,15:PRINT "Masato.T";:LOCATE 25
,17:PRINT "Character by";:LOCATE 30,18:PRINT "Haruo.M";:LOCATE 25,20:PRINT "Memb
ers of ";:COLOR 6:LOCATE 27,21:PRINT "R E D U A";:COLOR 7
8725 AX=2:AY=9:MPA(2,5)=1:MPA(2,6)=0:MPA(2,7)=0:MPA(2,8)=4:MPA(2,9)=0:MPA(2,10)=
3:MPA(2,11)=0:MPA(2,12)=7:LE=3
8727 FOR I=0 TO 99:NEXT:GOSUB 2010:GOSUB 2010
8730 LOCATE 8,17:PRINT "                    ";:GOSUB 7510:LOCATE 8,17:PRINT "HIT SPACE
 KEY!";:I=0
8740 I=I+1:IF INP(9)=191 THEN 8760
8750 IF I>5000 THEN 8730 ELSE 8740
8760 GOSUB 2010:FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN 200
8999 '
9000 '************ SET PCG ************
9001 '
9010 RBYTE(32)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
9020 RBYTE(64)="071F3F7F7FFFFFFF0000030F1E1E3C3800050F1F1F3F3E7D"
9030 RBYTE(65)="C0F0F8F8FCFAFCFA00000000000000000000080C0A040A000"
9040 RBYTE(66)="00400000103070F7FFFFFFFFFFFFFFFF55EA40804183478F"
9050 RBYTE(67)="00000000C0C0C0C0FEFDFEFDFEFDFEFD54A8000080C0E0F0"
9060 RBYTE(68)="0040000003030303037FFFFFFFFFFFFFFF55EA40804383438 3"
9070 RBYTE(69)="00000000C0C0C0C0FEFDFEFDFEFDFEFD54A80000C0C0C0C0"
9080 RBYTE(70)="7FFFF5EAD5EAD5EA6AF5E04080408040 7FFFFFFFFFFFFFFF"
9090 RBYTE(71)="FEFE55AA55AA55AAAA54000000000000FEFDFEFDFEFDFEFD"
9100 RBYTE(72)="2A55AA55A255AA5555FF55F245EA55EA55FF55F245EA55EA"
9110 RBYTE(73)="AA55AA55A255AA5554FE54B244AA54AA54FE54B244AA54AA"
9120 RBYTE(74)="2A55AA40A055AA4055FF55E04FEA55E055FF55E04FEA55E0"
9130 RBYTE(75)="AA55AA050A55AA0554FE5402FCAA540254FE5402FCAA5402"
9140 RBYTE(76)="0000000002A552A0000000000003F2A000000000000003F2A00"
9150 RBYTE(77)="000000000A854A8000000000000FCAA000000000000FCAA00"
9160 RBYTE(78)="2A5502010201020155FF01060506050655FF010201020102"
9170 RBYTE(79)="AA5580408040804054FE40A060A060A054FE408040804080"
9180 RBYTE(80)="FFFFFF7F5F2A15021000000000000003A542A0400000000"
9190 RBYTE(81)="F4FAF4E8D4E85080000000000000000000000000000000000"
9200 RBYTE(82)="030303030000000FFFFFFFFFFFFAA554383438340800000"
```

ポシェット裏面場

〈少女ゆきへ〉少女ゆきは１人で勝手なことばかり言うのでもっとおやんなさい。（北海道・KYOICHI）☆へへっマイペースでやるもんねっ。Mr.MISTERには興味はないけど、私もよく聴きますよとゆーのは友人のCDを録音してもらって、それがすごく音がいいので、気に入ってるわけです。「RUN TO HER」「IS IT LOVE」が中ではいいかな……。22才の会社員だそうで……今後もばりばり仕事、がんばってくださいねんねんころり。

```
9210 RBYTE(83)="C0C0C0C000000000FEFDFEFDFEFDAA54C0C0C0C000000000"
9220 RBYTE(84)="0F07030100000000FFFFFFFFFFFFAA554F8743814080000000"
9230 RBYTE(85)="F080C0800000000FEFDFEFDFEFDAA54F0E0C08000000000"
9240 RBYTE(86)="D5EAD5EAD5EAD52A804080408040800000FFFFFFFFFFFEA55"
9250 RBYTE(87)="55AA55AA55AA55AA00000000000000FEFDFEFDFEFDAA54"
9260 RBYTE(88)="AA55AA55A255AA5555EA55F245EA550055EA55F245EA5500"
9270 RBYTE(89)="AA55AA55A255AA5454AA54B244AA540054AA54B244AA5400"
9280 RBYTE(90)="A055AA40A055AA554FEA55E04FEA55004FEA55E04FEA5500"
9290 RBYTE(91)="0A55AA050A55AA54FCAA5402FCAA5400FCAA5402FCAA5400"
9300 RBYTE(92)="2A552A00000000003F2A00000000000003F2A000000000000"
9310 RBYTE(93)="A854A80000000000FCAA00000000000FCAA0000000000000"
9320 RBYTE(94)="02010201201AA5505060506050255000102010201025500"
9330 RBYTE(95)="80408040808040AA5460A060A060805400408040804085400"
9340 RBYTE(63)="2A55AA55AA55AA5454FE54EA54EA540054FE54EA54EA5400"
9350 RETURN
10000 '------- NO.1 -------
10010 '
10020 DATA 3,3,8,WWWWWWRR,SAAAAAAB,QCCCCCAB,QAAAAAAB,VE_┤■AAB,ﾁAEEA■AJ,VAEEA_A┤,
QE_A■AAB,Q_E-A■AB,Q_EEA_A┤,QU▬B■QAB,QAAAAFtB,RRRRRRｸR
10030 '
10040 '------- NO.2 -------
10050 DATA 10,1,9,WWRRRᒥRR,QAAAAAEAB,QAAAAbQB,Qc┬AFBBB,QAA┬┤BAB,RRRFQ┤┬r,QAA┤A┤┬B
,QAFQA┤┬B,QA┤AD┤‾B,QFQAq┤┬B,Q┤ADA┤┬B,ﾁAAqA┤┬J,RRRｸｸRXｹ
10060 '
10070 '------- NO.3 -------
10080 DATA 10,5,9,WWRWWWRR,SAAAAAAB,QCAACCAB,QAAAAAAB,QAAC┤RVB,U──┬┬AFB,QAA┬┬QFB
,QAA‾┬AA┤,QA┬A┬AD┤,QFABDDA┤,Q┬AAAAFB,VAAAAAFB,RRXRXXｲR
10090 '
10100 '------- NO.4 -------
10110 DATA 5,1,8,WᒥRRRᒥRR,SaAACAFB,QABA┬AAB,QAAA┬┬AB,ﾁAAA┬AFJ,Q▬RR‾AAR,QAAA┬‾FB,
Q┤RR┬QFB,QAAAABFB,ﾁAAAAAFJ,R┬┬┬┬ABR,QDDDAAAB,RXXXXRｲR
10120 '
10130 '------- NO.5 -------
10140 DATA 3,5,5,RRRRRRRR,VIIAAAAB,VAA┬AAAB,VABAEAAB,ニAQRrrRJ,QAQBBBA┤,QBUBBBA┤,
QBAEBAA┤,QBArBBu┤,QrABBBE┤,QBABBBA┤,ﾁAABBAAᒪ,RｲRｲｲｲｲR
10150 '
10160 '------- NO.6 -------
10170 DATA 6,11,6,RRWRRᒥᒥᒥ,QAAAAAAb,QAAAAAaB,Q─▬QAAB,Q┬AF▬FVB,Q┬CVAvFB,VUQFQFR▬
,VADVAVAB,VAAFABVR,QURR┬AFB,QAAA┬AFB,QAAA┬AFB,RXRRXRRR
10180 '
10190 '------- NO.7 -------
10200 DATA 13,11,4,RᒥRᒥRWRR,QAAAAAAB,QaQa┬aQB,QFEBBEBB,QQ__┬┬_B,QEFFEBFB,Q_┬QQ┬┬
B,QBFEEBFB,QQ_┬┬_QB,QBFBEEFB,QQqQQQQB,QBBBBBAB,RRｲRRRRR
10210 '
10220 '------- NO.8 -------
10230 DATA 12,9,5,RRWRRRRR,QAAAFAFB,ﾁAAAQRQJ,RAAAAAAR,ﾁAq┬AAAJ,VFAFAAFB,QAa■EAAB
,QAA┬_AAB,QBRBAAAB,VABADABR,QAFFqAqB,QAAAABAB,RRRｲｲｲｲR
10240 '
10250 '------- NO.9 -------
10260 DATA 3,1,4,RRRᒥRRRR,QAAAAAAB,R▬FfE┬Q▬,Q┬FABA┬▬,Q┬B_DA■▬,Q┬BAE_Q▬,QABRAAQ▬,
V‾AAFAAB,VFE┤EAFB,VRBBBAFB,VAB-EuFB,RAAAAAAB,RRｲRｲｲRR
10270 '
10280 '------- NO.10 ------
10290 DATA 8,1,1,RRRRRRRR,U■■AAE■▬,U■■EEE■▬,U■■QAU■▬,U■▬AAB■▬,U■QAAAU▬,U▬A┬A┬B▬,
U■Q_A_U▬,U■▬EEB■▬,U■■QAU■▬,U■▬B■■▬,U■■■u■■▬,RRRRｲRRR
10300 '
10310 '------- NO.11 ------
10320 DATA 4,9,5,RRᒥRᒥRᒥR,QAAQACAB,Q┬AEB┬FB,VC┬QAaAB,ﾁAAQFRQJ,QRR┬┬AA▬,RFFBABBB,
ﾁAAQAAQJ,UQAADAA▬,Q┬AAARQB,QBRTAAAB,QAAAAEAB,XRRRRRXR
10330 '
10340 '------- NO.12 ------
10350 DATA 7,10,8,WRWR┬Rᒥᒥ,QI┬AAABB,ﾁQQAAEbJ,QIaFACFB,Q_┬A_BQb,SFE┬fQAB,Q┬┬─ABFB
,TFBQIQA▬,Q┬┬FRIIB,Q_┬BAFFB,QI┬__FDB,Q┬┬BAB┬B,XRRRRRRｲ
10360 '
10370 '------- NO.13 ------
10380 DATA 9,1,4,RRRRRRRᒥ,Q┤AAAAAB,ﾁBE┤RRRB,RFAQI┬IB,QR▬AAFA▌,Q┤BEECAB,QI▬RRV_B,
QAIAFB_R,TBA┤QBBB,QAQV_┤Fᒪ,ﾁABAABFB,QqAAABvB,XｲRRRRｲR
10390 '
10400 '------- NO.14 ------
10410 DATA 7,1,10,RWWRRRRR,QAAAAII┤,Q┠aQQQAR,ﾁ┬AQQAB┤,V┬AQQAIR,QRUQTAFᒪ,V┬AQQqA┤
,QAAQQDA┤,QAFQQAq┤,QAvQQAD┤,QDFQQAA┤,QqFAQAA┤,RｸｲRXｸｸU
10420 '
10430 '------- NO.15 ------
10440 DATA 10,1,11,WᒥR┬ᒥRRᒥ,QAAAAAAb,Qa┬AfVFB,Q┠ASAAA┤,ﾁAAA┤A_J,R─_BAAA┤,QAAAAAA
B,QA┬AADaB,QDEAAA┬B,VQA┬q_‾B,QA┬AAuAB,ﾁQ_AAAAJ,RXRRｸRXｲ
10450 '
14999 '****** INITIALIZE PLAY MML ******
15000 CMD PLAY ,,, P$,P$,P$:RETURN
15001 :
29000 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
29010 '          TINY UTILITIES for BLOCK'N
29020 '%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
29030 :
30000 '          EDIT MAP
30010 STATUS:CLS:BL=0:RESTORE 30050:READ AX,AY
30020 FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:READ A:BL=BL-(A=2)-(A=3):MPA(X,Y)=A:NEXT:NEXT
30030 GOSUB 1050:GOTO 207
30040 :
30050 DATA 3,3
30060 DATA 1,6,1,6,1,6,1,6,1,6,1,6,1,1,1,1
30070 DATA 1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
30080 DATA 1,0,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,0,0,1
30090 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
30100 DATA 1,5,0,4,4,0,5,1,4,4,0,0,0,0,0,1
30110 DATA 8,0,0,0,0,4,0,4,0,0,4,5,0,0,0,9
30120 DATA 1,5,0,0,0,4,0,4,0,0,4,0,0,0,5,1
30130 DATA 1,0,0,4,4,0,0,0,4,4,0,0,0,0,0,1
30140 DATA 1,0,4,0,0,4,5,4,0,0,4,5,0,0,0,1
30150 DATA 1,0,4,0,0,4,0,4,0,0,4,0,0,0,5,1
30160 DATA 1,0,1,4,4,1,0,1,4,4,1,0,0,0,0,1
30170 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,3,3,0,1
30180 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,7,7,1,1
30190 :
40000 '          DISPLAY MAP by CHARACTER NUMBER
40010 WIDTH 80,25:STATUS:CLS
40020 INPUT "MAP NO.=";ME
40030 RESTORE 10020:I=1:WHILE I<ME:FOR J=1 TO 16:READ D$:NEXT:I=I+1:WEND
40040 COLOR 7:READ AX,AY,BL
40050 FOR Y=0 TO 12:READ MA$:FOR X=0 TO 15 STEP 2
40060 MA=ASC(MID$(MA$,(X/2)+1,1)):PRINT (MA¥16)-4;(MA MOD 16)-1;
40070 NEXT:PRINT:NEXT
40080 GOTO 40020
40090 :
50000 '          GENERATE MAP DATA
50010 CLEAR:DIM MPA(15,12):RESTORE 30050
50020 BL=0:READ A$,B$:P$="16000 DATA "+A$+","+B$+",":MD$=""
50030 FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:READ D:BL=BL-(D=2)-(D=3):MPA(X,Y)=D:NEXT:NEXT
50040 FOR Y=0 TO 12:MD$=MD$+",":FOR X=0 TO 15 STEP 2
50050  MD$=MD$+CHR$((MPA(X,Y)+4)*16+MPA(X+1,Y)+1)
50060 NEXT:NEXT
50070 P$=P$+RIGHT$(STR$(BL),LEN(STR$(BL))-1)+MD$
50080 PRINT P$
50090 END
```

ポシェット裏面場

〈読者の意見、アイディアなど〉テレフォン・サービスをしたら？　例えば、バグのお知らせとか、ポシエッターズのおしゃべりとか。（大阪府・光江）☆“バグのお知らせ”の意見は前にもハガキで来たことがあって、うーん、なるほど……と思っていたんだけどね。やっぱり、これは無理でしょう。ファミマガみたいに売れてれば可能だろーけどね。ついでに、ポシエッターズの声なんて、とんでもない！　一般人（？）の声なんて聞いて、どこが楽しいんじゃー。

PF-Xレファレンスマニュアル

RBYTE(n)=〈文字式〉…………PC-8801シリーズ
FONT(n)=〈文字式〉………………FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタにパターンを定義する

使用法 ●nはユーザー定義されるキャラクタコードなので、nの値は「&H20≦n≦&H5F」でなくてはならない。

●〈文字式〉は16進数で24バイト分の文字列（長さが48キャラクタ）また文字は大文字を使うこと。

●〈文字式〉の内容がパターンを示す。ここでのデータは8×8ドット分のドット情報だが、X1の40字モードと対応させるため、命令の内部でX方向のドット情報を2倍にしている。文字列の構成は「PF-Xによるパターンデータの作り方」（ポシエットNo.6）を参照のこと

WBYTE x,y,c,〈文字式〉……PC-8801シリーズ
FPRINT x,y,c,〈文字式〉……FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタを表示する

使用法 ●x，yはキャラクタを表示する座標データなので、「0≦x≦39：0≦y≦24」でなくてはならない。またスクロール機能を持っていないので、xやyの値が上限値を超えた場合は、ILLEGAL FUNCTION CALLエラーを出力する

●cはカラーコードを表す値が入る。一般的なカラーコードと同じ仕様になっているので、「0≦c≦7」の値でなくてはならない

●〈文字式〉は表示する文字列を表す。長さは255文字以内。ただしマクロ機能を持っている。

●マクロ機能とはいわゆるカーソル制御をかんたんに行えるように付けてあるもので、〈文字式〉中に次のようなキャラクタがあった場合にカーソル制御を行う

- ●u……カーソルアップ（X1などのCHR$(&H1E)に対応している）
- ●l……カーソルレフト（X1などのCHR$（&H1C)に対応している）
- ●d……カーソルダウン（X1などのCHR$(&H1F)に対応する）
- ●r……カーソルライト（X1のCHR$(&H1D)に対応する）

これは次のようにしてキャラクタのジョイントを行うときに使うと便利だ

例）WBYTE 0,0,7,"ABdllCD"……PC-8801シリーズ。
FPRINT 0,0,7,"ABdllCD"……FM-7シリーズ

のように行うと、画面左上にABCDのようにキャラクタが接続されて表示される。

STATUS……PC-8801シリーズ

効用 画面のクリアを行う

使用法 ●これはBASICの「CLS 3」命令に対応したPF-X用の画面クリア命令となっている。実際に行うのはグラフィックス画面のクリアとPF-X用のキャラクタ画面（表示されていないので画面上の変化は80字モードでないと見えない）のクリアだけなので、本格的に全画面を消したいときは、「CLS：STATUS」とすること

●PF-X用キャラクタ画面はPC-8801シリーズのテキストVRAMの特徴を活かした使い方をしている。すなわち40字モードのときはテキストエリアを1バイトおきに使うので、表示に使われるエリアとエリアのあいだにある1バイトに、PF-Xで使っているキャラクタコードを格納しているわけだ

N=STATUS(x,y)……PC-8801シリーズ

効用 画面に表示されているキャラクタのコードを調べる

使用法 ●nにキャラクタコードが入るのだが、PC-8801シリーズではPF-X用のテキストVRAMと普通のキャラクタ（PRINT命令などで表示される文字）用のテキストRAMを両方持っているため、この関数では2バイトのキャラクタコードを返すようになっている。2バイトは次のように分けられる。

N＝［上位1バイト｜下位1バイト］

- 上位1バイト：普通のキャラクタコード
- 下位1バイト：PF-Xのキャラクタコード

●x、yはキャラクタの座標を示す。値はWBYTEと同じように使うこと

注：STATUS命令とSTATUS関数を取り違えないように！ STATUSのみだと命令で、N=STATUS（x，y）とすると関数として動作するのだ

注：88SR、V2モードで使うときは、NEW CMD命令を実行してからPF-Xを走らせること

PF-X上でゲームのプログラムを作る場合の注意

PC-8801シリーズ……初期設定として、最初の行に、SCREEN 0,0：WIDTH 40,25：CONSOLE 0,25,0,1：DEFINT A-Z を置くこと。PF-X システムでプログラムを作る場合、必ずWIDTH40, 25でなければならないのだ。

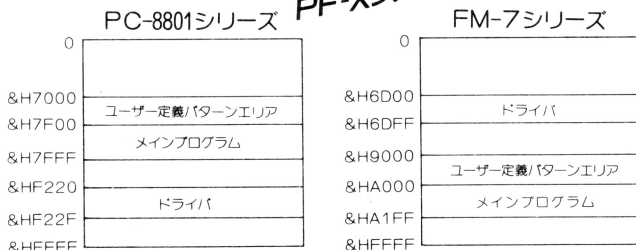
FM-シリーズ……初期設定として最初の行は、CLEAR,&H6CFF：SCREEN 7,7：WIDTH 40,25：CONSOLE 0,25,0,0：DEFINT A-Z を置くこと。特に、CLEAR文は大切。

PF-Xシステムのメモリマップ

PC-8801シリーズ

アドレス	エリア
0	
&H7000	ユーザー定義パターンエリア
&H7F00	メインプログラム
&H7FFF	
&HF220	ドライバ
&HF22F	
&HFFFF	

FM-7シリーズ

アドレス	エリア
0	
&H6D00	ドライバ
&H6DFF	
&H9000	ユーザー定義パターンエリア
&HA000	メインプログラム
&HA1FF	
&HFFFF	

ここにドライバがあるため、FM-7シリーズではプログラムの先頭で「CLEAR，&H6CFF」を必ず実行すること

PF-X(前号と同じもの)

FOR PC-8801シリーズ

```
1000 :
1010 '  PF-X for PC-8801/mkII/SR/FR/MR V1S
1020 :
1030 CLEAR ,&HBFFF: DEF USR=&HC000
1040 FOR I=0 TO 49:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE &HC000+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 A=USR(0):PRINT "READY !!":END
1090 :
1100 DATA F3,3E,C3,32,A1,EE,32,A4,EE,32,B3,EE,32,B0,EE,21,93D
1110 DATA 2D,F2,22,A2,EE,21,63,F2,22,A5,EE,21,88,F2,22,B4,86D
1120 DATA EE,21,B8,F2,22,B1,EE,3A,C2,E6,F5,F6,02,D3,31,21,96E
1130 DATA 20,C1,11,00,7E,01,FF,01,ED,B0,21,60,C0,11,20,F2,672
1140 DATA 01,DF,00,ED,B0,21,00,70,11,01,70,01,FF,0B,36,00,4D1
1150 DATA ED,B0,F1,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,556
1160 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,1E,05,C3,B3,03,CD,A3,18,8E4
1170 DATA FE,28,30,EC,FD,67,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,E1,FD,94E
1180 DATA 6F,CF,2C,CD,A3,18,DD,67,CF,2C,CD,D3,11,3A,BD,EA,8C3
1190 DATA FE,03,20,CC,E5,CD,C4,F2,CD,03,7E,CD,CF,F2,CD,CC,ACA
1200 DATA 56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,60,30,B4,FE,20,38,B0,8C7
1210 DATA DD,67,CF,29,CF,F1,CD,D3,11,E5,CD,C4,F2,CD,00,7E,A60
1220 DATA CD,CF,F2,CD,CC,56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,28,30,9FC
1230 DATA 8F,F5,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,85,4F,F1,47,CF,29,852
1240 DATA E5,CD,C4,F2,CD,09,7E,5E,2B,56,CD,CF,F2,ED,53,41,9AA
1250 DATA EC,3E,02,32,BD,EA,E1,C9,E5,CD,C4,F2,CD,06,7E,CD,A35
1260 DATA CF,F2,E1,C9,F5,3A,C2,E6,F6,06,F3,D3,31,F1,C9,F5,BE4
1270 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,F1,C9,00,00,00,00,00,00,77A
1280 DATA C3,0C,7E,C3,55,7E,C3,B0,7F,C3,91,7F,DD,7C,D6,20,8F7
1290 DATA 5F,26,30,CD,A4,7F,11,00,70,19,E5,CD,DE,7F,FE,30,77C
1300 DATA C2,20,F2,E1,47,C5,1A,13,D6,30,FE,0A,38,02,D6,07,713
1310 DATA CD,37,7E,C1,10,EF,C9,D5,11,45,7E,83,5F,8A,93,57,80A
1320 DATA 1A,77,23,D1,C9,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,599
1330 DATA CF,F0,F3,FC,FF,ED,73,40,7F,31,FF,7D,FD,E5,C1,DD,BF9
1340 DATA 54,97,CB,0A,9F,32,4A,7F,32,50,7F,97,CB,0A,9F,32,698
1350 DATA 63,7F,32,69,7F,97,CB,0A,9F,32,7C,7F,32,82,7F,CD,734
1360 DATA 91,7F,E5,79,87,87,87,5F,78,87,26,50,CD,A4,7F,16,7DD
1370 DATA 00,5F,19,11,00,C0,19,E5,D9,E1,D1,D9,CD,DE,7F,47,81C
1380 DATA C5,D5,1A,FE,60,DA,EC,7E,FE,64,20,10,FD,2C,D9,01,8EB
1390 DATA 80,02,09,EB,01,78,00,09,EB,D9,18,71,FE,6C,20,0A,5D9
1400 DATA FD,25,D9,2B,2B,1B,1B,D9,18,63,FE,72,20,0A,FD,24,696
1410 DATA D9,23,23,13,13,D9,18,55,FE,75,20,51,FD,2D,D9,01,673
1420 DATA 80,FD,09,EB,01,88,FF,09,EB,D9,18,41,08,FD,7C,FE,89E
1430 DATA 28,D2,39,7F,FD,7D,FE,19,D2,39,7F,08,D9,FE,60,30,83C
1440 DATA 38,FE,20,38,34,12,1B,EB,36,20,EB,13,FD,24,13,13,575
1450 DATA E5,D9,D6,20,4F,26,00,44,6C,09,29,09,29,29,29,29,4B8
1460 DATA 01,00,70,09,D1,EB,CD,42,7F,D9,23,23,D9,D1,C1,13,761
1470 DATA 05,C2,A0,7E,ED,7B,40,7F,C9,ED,7B,40,7F,C3,20,F2,8D1
1480 DATA 00,00,E5,E5,D3,5C,06,08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,5B4
1490 DATA 00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,E1,D3,5D,06,6A6
1500 DATA 08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,4C0
1510 DATA 8C,95,67,10,EC,E1,D3,5E,06,08,1A,E6,00,77,23,13,651
1520 DATA 1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,D3,5F,6C1
1530 DATA C9,C5,78,87,61,1E,78,CD,A4,7F,5F,16,00,19,11,C9,6DC
1540 DATA F3,19,C1,C9,16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,C9,56A
1550 DATA 3E,5C,4F,ED,79,21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,4F6
1560 DATA ED,B0,3C,FE,5F,38,EB,D3,5F,21,C9,F3,0E,19,06,28,7BD
1570 DATA 36,20,23,23,10,FA,11,28,00,19,0D,20,F1,C9,21,41,441
1580 DATA EC,5E,23,56,1A,13,EB,5E,23,56,F5,7A,FE,84,30,06,6D9
1590 DATA DB,70,82,E6,7F,57,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,543
```

FOR FM-7シリーズ

```
1000 :
1010 '  PF-X  for FM-7 series
1020 :
1030 CLEAR ,&H3FFF:AD=&H4000
1040 FOR I=0 TO 44:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE AD+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 EXEC AD: PRINT "READY !!"
1090 :
1100 DATA 86,08,B7,02,03,8E,6D,00,BF,02,04,8E,6D,28,BF,02,4EE
1110 DATA 10,8E,40,50,CE,6D,00,10,8E,00,DF,A6,80,A7,C0,31,6A4
1120 DATA A8,FF,26,F7,8E,41,30,CE,A0,00,10,8E,01,FF,B7,FD,883
1130 DATA 0F,A6,80,A7,C0,31,A8,FF,26,F7,8E,90,00,10,8E,06,753
1140 DATA 00,4F,5F,ED,81,31,A8,FF,26,F9,B6,FD,0F,39,00,00,70E
1150 DATA 43,48,41,49,CE,45,52,41,53,C5,4C,4C,49,53,D4,4C,627
1160 DATA 50,52,49,4E,D4,53,4F,55,4E,C4,50,4C,41,D9,46,4F,661
1170 DATA 4E,D4,46,50,52,49,4E,D4,81,F4,26,42,9D,D2,81,28,76A
1180 DATA 10,26,00,8D,BD,99,BA,C1,60,10,24,00,8C,C1,20,10,5A5
1190 DATA 25,00,86,E7,8D,00,8E,9D,D2,81,E6,26,74,8D,61,A6,7B1
1200 DATA C0,81,30,26,74,EE,C4,EF,8C,7E,33,8C,76,34,10,1A,749
1210 DATA 50,B7,FD,0F,BD,A0,00,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,81,F5,838
1220 DATA 26,4F,BD,99,BA,C4,7F,C1,28,24,4E,E7,8C,55,BD,99,841
1230 DATA BA,C4,7F,C1,19,24,42,E7,8C,4A,BD,99,BA,E7,8C,46,8C3
1240 DATA 8D,1E,E6,C0,E7,8C,40,EE,C4,EF,8C,3C,33,8C,34,34,894
1250 DATA 10,1A,50,B7,FD,0F,BD,A0,38,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,724
1260 DATA 9D,D2,BD,92,C3,BD,98,F7,96,17,81,03,26,06,DE,76,87E
1270 DATA 39,7E,92,A0,C6,16,7E,8D,D1,B6,FD,0F,1C,AF,C6,05,7F9
1280 DATA 7E,8D,D1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1DC
1290 DATA A6,42,80,20,C6,30,3D,C3,90,00,1F,01,EE,45,31,8C,61E
1300 DATA 17,C6,30,A6,C0,8D,06,A7,80,5A,26,F7,39,80,30,81,70E
1310 DATA 0A,25,02,80,07,A6,A6,39,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,339
1320 DATA C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF,EC,C4,ED,8D,00,9C,EC,43,BF1
1330 DATA A7,8D,01,5A,E7,8D,00,94,30,8D,00,92,10,8E,00,03,587
1340 DATA 5F,44,C2,00,E7,80,31,A8,FF,26,F5,EE,45,A6,C0,81,8D9
1350 DATA 60,25,24,81,64,26,05,6C,8C,71,20,61,81,75,26,05,4C4
1360 DATA 6A,8C,68,20,58,81,6C,26,05,6A,8C,5E,20,4F,81,72,5A4
1370 DATA 26,4B,6C,8C,55,20,46,E6,8D,00,4F,C1,28,24,46,E6,61F
1380 DATA 8D,00,48,C1,19,24,3E,A7,8D,01,04,80,20,C6,30,3D,51D
1390 DATA C3,90,00,1F,01,34,40,33,8D,00,F9,31,8C,30,C6,03,556
1400 DATA E7,8C,2A,C6,10,A6,80,A4,A4,A7,C0,5A,26,F7,31,A8,898
1410 DATA 01,6A,8C,19,26,ED,8D,19,6C,8C,0F,35,40,6A,8C,0C,547
1420 DATA 26,8B,8D,77,39,35,30,7E,6D,C9,00,00,00,00,00,00,407
1430 DATA 00,A6,8C,F7,C6,28,3D,EB,8C,F0,89,00,C3,C0,00,ED,8B4
1440 DATA 8D,00,AD,A6,8C,E5,48,48,48,C6,50,3D,EB,8C,DB,89,857
1450 DATA 00,EB,8C,D6,89,00,ED,8D,00,98,30,8D,00,46,CC,00,6B7
1460 DATA 00,ED,84,86,3F,A7,02,10,8E,00,40,8D,01,39,CE,FC,64E
1470 DATA 80,8D,03,8D,1D,39,8D,0A,EC,81,ED,C1,31,A8,FF,26,7A3
1480 DATA F7,39,B6,FD,05,2B,FB,86,80,B7,FD,05,B6,FD,05,2A,8AF
1490 DATA FB,39,34,02,4F,B7,FD,05,35,02,39,F6,FC,80,CA,80,79E
1500 DATA F7,FC,80,39,00,00,3F,59,41,4D,41,55,43,48,49,93,5CF
1510 DATA D3,8F,90,AE,8C,3A,A6,8C,36,A7,84,A6,8C,30,A7,89,88B
1520 DATA 07,D0,30,8C,2F,EE,8C,2A,C6,03,E7,8C,20,B6,D4,09,755
1530 DATA 10,8E,00,08,EC,81,ED,C4,33,C8,50,31,A8,FF,26,F4,801
1540 DATA 33,C9,3D,80,6A,8C,06,26,E7,B7,D4,09,39,00,00,00,58F
```

ハーフ、ショート&ロングプログラムコーナー

SYS・16（シス シックスティーン）

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

バツ印の箱を全部緑の箱に変えて出口へ向かうパズル

RUN させるとレベルを聞いてきますので、1から16のあいだの数を入力してやってゲームスタート。

画面には水色のバツ印の箱と緑色の箱。とりあえずこれらをバツボックスと緑ボックスと名付けよう。右上にはカニ、右下には“EXIT”と書かれた出口。カニはテンキーで動かすことができますが、彼はバックすることができません。ここがポイント。つまり前か左右にしか行けないわけ。

また、箱の上を通るとバツボックスは緑ボックスに、緑ボックスはバツボックスに変化します。

1分以内にすべてのバツボックスを緑ボックスに変えて出口に入るのが目的です。1分を超えるとゲームオーバーとなり、デモに移ります。

このデモはなかなかよくできているのでぜひ見てやってください。

リプレイはスペースキー。ギブアップもスペースキー。（し）

○カニを動かしてバツを緑ボックスに変えていきます。さて、どう動く？

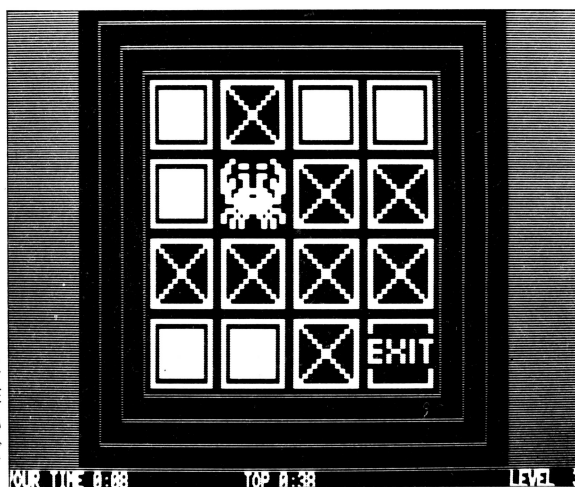
○ゲーム終了後のエンド画面。なかなか、凝った画面で担当のしげくんがやたらに感心していました。

○カニは前と左右にしか行けないので注意。後ろに行けないというところがパズルのポイントです。

BY 佐藤孝司

マシン語のときはゼネラル・フローチャートを書くが、BASICの場合、アルゴリズムは頭だけでやる。フローチャートとか特に書かないので、このゲームは変数など忘れぬうちにすばやく作成した。自分で初めて作ったパズルゲームだが、われながら意外によい出来である。アイデアはいつも考えていなければ出てこないと思う。と思いつつ、何も考えていないときのほうが多い。最近は眠るまえに考えていることがときどきあるが。

なお、次回はなるべくマシン語の短いものをと考えている。お楽しみに。

変数を忘れないうちに

■変数リスト

JF(n,m)……判定用の座標
KA(n)……カニのキャラクタ・データ
EX(n)……出口のキャラクタ・データ
BO(n),SP(m)……BOXのキャラクタデータ
BR(n)……16×16のスペース
KX,KY……カニの座標
XV,YV……カニの移動用
K2,K4,K6,K8……カニの方向フラッグ
SC$(n)……スコア
HS$(n)……ハイスコア
SC,HS……スコアの比較用
LE……レベル
SL……ゲームを始めたレベル
I,J,X,Y,C……雑用

■プログラムの説明

10～140　キャラクタ・セット
150～190　スタートするレベルの入力
200～240　変数の初期化
250～300　レベルを表示
310～420　画面作成
430～650　メイン・ルーチン
660～700　ラウンド・クリア
770～990　GAME OVER,DEMO
1000～4040　キャラクタ・データ
1050～4220　面データ

突然ボンボンズ

〈SYS-16〉ある種の一筆書きパズル。私の敵は時間。気がつかぬうちに迷路の中に閉じ込められ、あともどりはできない。同じことをくりかえしているようで自分がいやになっても、何も解決されはしない。必要なのは精神の柔らかさ。何となくパターンがあるようでないようなのだが、証明するよりは、ペナペナと動いているうちに「へへへ、できちゃった」と笑ってしまう軽いノリが肝心のようです。だからといってそれが何だときかれるとよくわかんないような気もするので、まあそういうことです。（よっちゃん）

```
10 '*** ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ (1) ***
20 DEFINTA-Z:DIM JF(5,3),KA(16),EX(16),BO(16),SP(16),BR(16),HS$(17),KT$(17)
30 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0,1:PRINT CHR$(12):BR(0)=256
40 RESTORE 1010:FOR I=0TO16:READ KA(I):NEXTI
50 FOR I=0TO16:READ EX(I):NEXTI
60 LINE(1,1)-(14,14),PSET,0,BF
70 LINE(2,2)-(13,13),PRESET,0,B
80 GET@(0,0)-(15,15),SP,G
90 PRINTCHR$(12)
100 LINE(1,1)-(14,14),PSET,0,B
110 LINE(2,2)-(13,13),PSET,0
120 LINE(14,1)-(1,14),PSET,0
130 GET@(0,0)-(15,15),BO,G
140 FOR I=1TO16:HS$(I)="1:00":NEXT I
150 '*** ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ (2) ***
160 WIDTH40:RESTORE 1060
170 LOCATE 14,10:COLOR4:INPUT "LEVEL ";LE
180 IF LE<1 OR LE>16 THEN 170 ELSE IF LE>1 THEN FOR I=1 TO 4*LE-4:READ C$:NEXT
190 SL=LE:LE=LE-1
200 '*** ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ (3) ***
210 WIDTH 80:COLOR1,135,0:PRINTCHR$(12)
220 IFLE>15THEN FOR Y=0TO3:FOR X=0TO3:JF(X,Y)=INT(RND(1)*2):NEXT X,Y:JF(3,3)=0:J
F(0,0)=0:LE=17:GOTO240
230 FOR Y=0TO3:READ C$:FOR X=0TO3:JF(X,Y)=VAL(MID$(C$,X+1,1)):NEXT X,Y:LE=LE+1
240 PRINTCHR$(12):KX=0:KY=0:BC=0:K2=1:K4=1:K6=1:K8=1
250 '*** ﾚﾍﾞﾙ ｦ ﾋｮｳｼﾞ ***
260 WIDTH40:LINE(12,8)-(23,14),"■",6,B
270 LINE(13,9)-(22,13)," ",6,BF
280 IF LE=17 THEN LOCATE 17,10:COLOR 5:PRINT"AT":LOCATE 15,12:PRINT"RANDOM":GOTO
 300
290 LOCATE 14,10:COLOR 5:PRINTUSING"LEVEL###";LE:LOCATE 14,12:COLOR7:PRINT"TOP "
;HS$(LE)
300 FORI=0TO50:BEEP1:FORJ=0TO9:NEXTJ:BEEP0:FORJ=0TO10:NEXTJ,I
310 '*** ｹﾞｰﾑ ｽﾃｰｼﾞ ｦ ﾋｮｳｼﾞ ***
320 WIDTH80:COLOR1,0,1:PRINTCHR$(12)
330 FOR I=0TO1:LINE((8+I*56)*2,0)-((15+I*56)*2+1,23*4+3),PSET,1,BF:NEXTI
340 FOR I=0TO15STEP5:BEEP1:LINE(32+I,I)-(127-I,95-I),PSET,1,B:BEEP0:NEXTI
350 FOR Y=0TO3:FOR X=0TO3:ON JF(X,Y) GOTO 370
360 COLOR4:PUT@(X*16+48,Y*16+16)-(X*16+63,Y*16+31),SP,PSET:NEXTX,Y:GOTO380
370 COLOR5:BC=BC+1:BEEP1:PUT@(X*16+48,Y*16+16)-(X*16+63,Y*16+31),BO,PSET:BEEP0:N
EXT X,Y
380 COLOR4:PUT@(96,64)-(111,79),EX,PSET
390 COLOR7:PUT@(KX*16+48,KY*16+16)-(KX*16+63,KY*16+31),KA,PSET
400 LOCATE 8,24:PRINT"YOUR TIME";
410 IF LE<17 THEN LOCATE 35,24:PRINT"TOP ";HS$(LE);:LOCATE 64,24:PRINTUSING"LEVE
L###";LE;
420 TIME$="00:00:00"
430 '*** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ***
440 IF MID$(TIME$,5,1)="1" THEN COLOR7:LOCATE 18,24:PRINT"1:00";:GOTO780
450 K$=INKEY$:IF K$="" THEN COLOR7:LOCATE 18,24:PRINTMID$(TIME$,5,4);:GOTO 440
460 IF KX=0 THEN K4=0
470 IF KX=3 THEN K6=0
480 IF KY=0 THEN K8=0
490 IF KY=3 THEN K2=0
500 XV=0:YV=0:IF K$=" " THEN 780
510 IF K$="2" AND K2=1 THEN K2=1:K4=1:K6=1:K8=0:YV=1:GOTO 560
520 IF K$="4" AND K4=1 THEN K2=1:K4=1:K6=0:K8=1:XV=-1:GOTO 560
530 IF K$="6" AND K6=1 THEN K2=1:K4=0:K6=1:K8=1:XV=1:GOTO 560
540 IF K$="8" AND K8=1 THEN K2=0:K4=1:K6=1:K8=1:YV=-1:GOTO 560
550 BEEP:GOTO 450
560 IF KX=3 AND KY=3 THEN COLOR 4:PUT@(KX*16+48,KY*16+16)-(KX*16+63,KY*16+31),EX
,PSET:GOTO620
570 IF JF(KX,KY)=1 THEN 600
580 BC=BC+1:JF(KX,KY)=1
590 COLOR 5:PUT@(KX*16+48,KY*16+16)-(KX*16+63,KY*16+31),BO,PSET:GOTO620
600 BC=BC-1:JF(KX,KY)=0
610 COLOR 4:PUT@(KX*16+48,KY*16+16)-(KX*16+63,KY*16+31),SP,PSET
620 KX=KX+XV:KY=KY+YV
630 COLOR 7:PUT@(KX*16+48,KY*16+16)-(KX*16+63,KY*16+31),KA,PSET
640 IF KX=3 AND KY=3 AND BC=0 THEN SC$=MID$(TIME$,5,4):GOTO 670
650 GOTO450
660 '*** ｲﾁｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱｰ ***
670 FOR I=0TO50:BEEP1:FOR J=0TO5:NEXTJ:BEEP0:FOR J=0TO4:BEEP1:BEEP0:NEXT J,I
680 SC=VAL(MID$(SC$,1,1)+MID$(SC$,3,2)):KT$(LE)=SC$
690 HS=VAL(MID$(HS$(LE),1,1)+MID$(HS$(LE),3,2))
700 IF SC<HS THEN HS$(LE)=SC$
710 LOCATE 18,24:PRINTSC$;
720 LOCATE 39,24:PRINTHS$(LE);
730 COLOR 4:PUT@(96,64)-(111,79),EX,PSET
740 FOR I=0TO1:LINE((8+I*56)*2,0)-((15+I*56)*2+1,23*4+3),PRESET,1,BF:NEXTI
750 FOR I=0TO15STEP5:BEEP1:LINE(32+I,I)-(127-I,95-I),PRESET,1,B:BEEP0:NEXTI
760 GOTO 210
770 '*** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ***
780 FOR I=0TO1:LINE((8+I*56)*2,0)-((15+I*56)*2+1,23*4+3),PRESET,1,BF:NEXTI
790 FOR I=0TO15STEP5:BEEP1:LINE(32+I,I)-(127-I,95-I),PRESET,1,B:BEEP0:NEXTI
800 FOR Y=0TO3:FOR X=0TO3:IF X=KX AND Y=KY THEN NEXTX,Y:GOTO 820
810 COLOR0:PUT@(X*16+48,Y*16+16)-(X*16+63,Y*16+31),BR,PSET:BEEP0:NEXT X,Y
820 COLOR4:PUT@(32,64)-(47,79),EX,PSET
830 COLOR7:X=KX*16+48:Y=KY*16+16:GOTO 860
840 IF X>32 THEN X=X-1
850 IF Y<64 THEN Y=Y+1
860 PUT@(X,Y)-(X+15,Y+15),KA,PSET:BEEP1:BEEP0
870 IF X=32 AND Y=64 THEN 930 ELSE 840
880 COLORC:LOCATE 25,X  :PRINT"(graphic)"
890 COLORC:LOCATE 25,X+1:PRINT"(graphic)"
900 COLORC:LOCATE 25,X+2:PRINT"(graphic)"
910 COLORC:LOCATE 25,X+3:PRINT"(graphic)"
920 COLORC:LOCATE 25,X+4:PRINT"(graphic)":RETURN
930 C=7:X=15:GOSUB 880
940 LOCATE0,23:FOR I=0TO14:FOR J=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT J:PRINT:NEXT
950 LOCATE 0,7:FOR I=1TO16:COLOR7:FOR J=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT J:PRINTSPC(18);:P
RINTUSING"LEVEL###";I;:PRINT,;
960 IF LE>I AND SL<=I THEN PRINT"     YOUR TIME ";KT$(I);:ELSE PRINT"————————
————————";
970 PRINT TAB(53);"TOP ";HS$(I):NEXT
980 LINE(16,24)-(62,24),"=",7:LOCATE 31,24:COLOR 7:PRINT" HIT SPACE KEY ";:LINE2
4,1:X=1
990 FORC=1TO6:IFINKEY$=" "THEN150ELSEGOSUB880:NEXT:GOTO990
1000 '*** ｷｬﾗｸﾀｰ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ***
1010 DATA 256,0,4104,9828,24582,18018,21066,29262,26598,11892:'KANI data (1)
1020 DATA 16380,4080,14316,19026,21546,5160,0               :'KANI data (2)
1030 DATA 256,0,32766,16386,16386,0,29998,9506,9422,9506    :'EXIT data (1)
1040 DATA 9518,0,16386,16386,16386,32766,0                  :'EXIT data (2)
1050 '*** ｶﾞﾒﾝ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ***
1060 DATA "1110","1110","0011","0010"
1070 DATA "1100","1100","0011","0010"
1080 DATA "1100","1111","1111","0010"
1090 DATA "0000","0000","0000","0000"
1100 DATA "1001","0110","0110","1000"
1110 DATA "1110","1101","1011","0110"
1120 DATA "0111","0011","1100","1110"
1130 DATA "1100","1110","0111","0010"
1140 DATA "0101","1010","0101","1010"
1150 DATA "1100","0010","1001","0100"
1160 DATA "0001","0100","1000","0010"
1170 DATA "0010","0111","1010","0110"
1180 DATA "1110","1101","1011","0110"
1190 DATA "0110","1001","0110","1000"
1200 DATA "0001","0100","0000","1010"
1210 DATA "0001","1000","0001","1000"
1220 ' Title;SYS-16
```

programmed by Koji Sato.

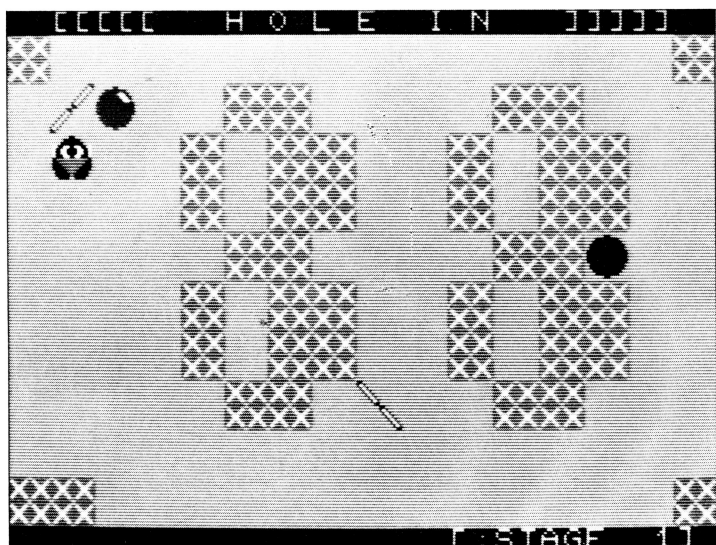
ポシェット裏面場

〈かいこえん〉　えと、まさいちろーです。今回も3人の方から4枚ものハガキをいただいたのですが、まずそちらの方から。KYONBAくんへ、「すくらっぷ」の3巻の③だけ赤いのはなぜか？ですが、これは定価の上るサインだという説がありますが……盛俊秀くんへ、まだまだ甘いよ。キミはゴルゴ13シリーズを持ってるかな？またハガキを下さいな。投こーせんし「和」くんへ。小山田いくの作品がロリコンなのでなく、ボクがそう言っているだけです。あとかいこえんはハガキをくれたら自動入会ですよ!!

ホール　イン
HOLE IN

FOR PC-8801/シリーズ N88-BASIC(V1)

◐反射板をうまく配置して、ボールをゴールまで。一回で行くことはなかなかできないようです。計画性が大事なパズル。

BY 苅部 徹

一見ゴルフゲーム、じつはコンスト付きパズルゲーム

緑の芝生に赤いボール。ゲーム名からもわかるように、このボールを黒い穴に入れるのが目的。これだけ聞くとゴルフゲームのようだけれど、じつはぜんぜん違うゲームなのでした。

テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]でボールを動かして適当な位置に行き、ボールの後ろからその方向のキーを押しながらスーペースキーを押してボールを投げる。ただし、次のようなルールがある。

①ボールはブロックにあたるまで止まらない。
②ブロックは動かせない。
③ボールをフィールド外に出してはいけない。
④ボールは反射板にあたるとあたった反射板によって90度進行方向が変わる。
⑤反射板の出口にブロックなり、穴なり、反射板があると、ボールは反射板の入口で止まってしまう。
⑥反射板とボールは押すことはできるが引くことはできない。

特に⑤のルールにはひっかかりやすいので、ボールを投げるときには十分注意してからやったほうがいい。ボクもよくひっかかった。でも、これは、ボールを止めるためのテクニックに使えるんだよね。途中でどうしようもなくなったら、[G]キーでギブアップ。リプレイは[S]キーです。

このプログラムには面コンストラクションのための機能もついている。はじめのステージNo.の入力のときに何も入れずにリターンキーを押すとコンストラクション・モードに入るのだ。

テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]がカーソル移動。テンキーでないほうの数字キーから、1（ブロック）、2、3（2種類の反射板）、4（穴）、5（ボール）、6（人）を入力すると、それぞれカッコのなかのキャラクタが出る。芝生はスペースキーを押すと出せる。

ブロックは何個でもいいけれど、他のものは必ず1個ずつにすること。

[E]キーを押すとコンストラクションが終わって、画面真中より上にデータが表示されるので、カーソルをデータの前に持っていき、行番号（入れたいステージナンバー×10+890）を入力すればOK。そのときのステージ数は1か10のあいだで設定すること。（し）

```
10  ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■||       H O L E   I N      ||■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 SCREEN 0,0 :CONSOLE 0,25,0,1 :WIDTH 40,25 :DEFINT A-Z :DIM ST$(10,10)
30 DIM X(10),Y(10),X1(10),Y1(10),X2(10),Y2(10),GX(10),GY(10),BX(10),BY(10)
40 GOSUB 690 :CH$(1)="( dll (":CH$(2)="2)dll) ":M$=".0dll/1":C$="  dll  "
50 RESTORE 880:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10:READ ST$(I,J):NEXT
60 READ X(I),Y(I),BX(I),BY(I),GX(I),GY(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I) :NEXT
70  ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■     S T A R T     ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 COLOR 5:LOCATE 6,1:PRINT "[[[[[   H O L E   I N   ]]]]]"
90 IF INKEY$<>"" THEN 90 ELSE CONSOLE 2,23,0,1 :CLS :STATUS
100 COLOR 7 :LOCATE 10,12 :INPUT "STAGE No.(1-10)",ST:IF ST=0 THEN 520
110 IF ST<1 OR ST>10 THEN 100 ELSE CLS :STATUS :X=X(ST) :Y=Y(ST)
120 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■     S T A G E     ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
130 COLOR 6:LOCATE 24,22:PRINT USING"[:STAGE ##]";ST;:FOR I=1 TO 10
```

突然ボーズ

<HOLE IN>「ブロックがださい」とLOLIがけなし、「キャラがピンクのパンティをはいている」とMoMoがのぞきこむ中、私は3面で行き詰まった。こんなことでは先が大変だと思い、10面からさかのぼってみるとあら不思議、4面までは何の苦労もなく解けてしまった。はっきり言って難しいのは3面と4面です。これは面を作っているうちに疲れちゃったのかしら。それに、反射板の出口に穴があると入口で止まっちゃうってのもちょっとへんね。謎は深まるばかりなのだった。（よっちゃん）

```
140 FOR J=0 TO 3:D=VAL("&H"+MID$(ST$(ST,I),J+1,1)):FOR K=0 TO 3:Q=(J*4+K)*2+4
150 D=D*2:IF D>15 THEN D=D-16:WBYTE Q,I*2,7,"''dll''" ELSE WBYTE Q,I*2,7,C$
160 NEXT K,J,I:WBYTE X,Y,7,M$
170 WBYTE GX(ST),GY(ST),7,"*,dll+-":WBYTE BX(ST),BY(ST),7,"#%dll$&"
180 WBYTE X1(ST),Y1(ST),7,CH$(1)   :WBYTE X2(ST),Y2(ST),7,CH$(2)
190 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   M A I N !    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
200 I0=INP(0):VX=((I0=239)-(I0=191))*2:VY=(-((INP(1)=254)*(I0=255))-(I0=251))*2
210 IF INP(9)=191 THEN 290 ELSE IF INP(2)=127 THEN 470
220 IF X+VX<4 OR X+VX>34 OR Y+VY<2 OR Y+VY>20 THEN 200
230 P=STATUS(X+VX,Y+VY) :IF P<>&H2020 THEN 250
240 WBYTE X,Y,7,C$ :X=X+VX :Y=Y+VY :WBYTE X,Y,7,M$ :BEEP 1 :BEEP 0 :GOTO 190
250 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   P U S H !    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
260 N=-(P=&H2028)-(P=&H2032)*2 :HX=X+VX*2 :HY=Y+VY*2
270 IF HX<4 OR HX>34 OR HY<2 OR HY>20 THEN 190
280 IF N=0 OR STATUS(HX,HY)<>&H2020 THEN 190 ELSE WBYTE HX,HY,7,CH$(N):GOTO 240
290 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   T H R O W    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
300 IF STATUS(X+VX,Y+VY)<>&H2023 THEN 190 ELSE BX=X+VX :BY=Y+VY
310 P=STATUS(BX+VX,BY+VY) :WBYTE BX,BY,7,C$ :IF P=&H202A THEN 400
320 IF P=&H2027 THEN WBYTE BX,BY,7,"#%dll$&":GOTO 190
330 IF BX+VX<4 OR BX+VX>34 OR BY+VY<2 OR BY+VY>20 THEN 470
340 IF P=&H2032 OR P=&H2028 THEN 360
350 BEEP 1:BX=BX+VX:BY=BY+VY:WBYTE BX,BY,7,"#%dll$&":BEEP 0:GOTO 310
360 IF VX=0 THEN HX=(P=&H2032)*VY-(P=&H2028)*VY :HY=0 :GOTO 380
370 IF VY=0 THEN HY=(P=&H2032)*VX-(P=&H2028)*VX :HX=0
380 IF STATUS(BX+VX+HX,BY+VY+HY)<>&H2020  THEN WBYTE BX,BY,7,"#%dll$&":GOTO 190
390 BX=BX+VX:BY=BY+VY:VX=HX:VY=HY:GOTO 350
400 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   C L E A R    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 COLOR 7 :LOCATE 9,10 :PRINT "◢◣■ ■ ◢◣■◣ ■"
420         :LOCATE 9,11 :PRINT "■ ■ ■-■|■/ ■"
430         :LOCATE 9,12 :PRINT "◥◤■▁■▁■|■◣ ■"
440 FOR I=0 TO 500 :BEEP 1:BEEP 0:NEXT :ST=ST+1 :IF ST<11 THEN 110
450 COLOR 5 :LOCATE 9, 8 :PRINT "    CONGRATULATIONS!  "
460 FOR I=0 TO 50 :BEEP 1 :FOR J=0 TO 10:BEEP 0 :NEXT :NEXT :GOTO 510
470 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   M I S S !    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 COLOR 2 :LOCATE 9,10 :PRINT "  ■/■◢◣◢◣■■  " :BEEP
490         :LOCATE 9,11 :PRINT "  ■|■◥◣◥◣■■  " :BEEP
500         :LOCATE 9,12 :PRINT "  ■|■◥◤◥◤■■  " :BEEP
510 LOCATE 14,14  :PRINT "PUSH [S] KEY" :IF INP(4)<>247 THEN 510 ELSE 70
520 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  CONSTRACTION!  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 CLS:STATUS:FOR I=2 TO 21:WBYTE 4,I,7,STRING$(32," "):NEXT:X=4:Y=2
540 RESTORE 550:FOR I=0 TO 6:READ Q$(I):NEXT:CU$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
550 DATA "  dll  ","''dll''","( dll (","2)dll) ","*,dll+-","#%dll$&",".0dll/1"
560 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=((I0=239)-(I0=191))*2:VY=((I1=254)-(I0=251))*2
570 I6=INP(6):R=(I6=253)+(I6=251)*2+(I6=247)*3+(I6=239)*4+(I6=223)*5+(I6=191)*6
580 IF R<>0 THEN WBYTE X,Y,7,Q$(-R) ELSE IF INP(9)=191 THEN WBYTE X,Y,7,Q$(0)
590 IF X+VX<4 OR X+VX>34 OR Y+VY<2 OR Y+VY>20 THEN 560
600                :LOCATE X,Y:PRINT "  ";CU$;"  ":FOR I=0 TO 20:NEXT
610 IF INP(2)=223 THEN LOCATE 0,3:PRINT "      DATA ";:GOTO 630
620 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT "■■";CU$;"■■":FOR I=0 TO 20:NEXT:GOTO 560
630 FOR I=2 TO 20 STEP 2:D$(I/2)="":FOR J=4 TO 34 STEP 8:D=0
640 FOR K=0 TO 3:W$=CHR$(VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(STATUS(J+K*2,I)),2)))
650 W=INSTR("'.#*(2",W$):IF W=1 THEN D=D+2^(3-K) ELSE X(W)=J+K*2:Y(W)=I
660 NEXT:D$(I/2)=D$(I/2)+HEX$(D):NEXT:PRINT RIGHT$("000"+D$(I/2),4);",";:NEXT
670 FOR I=2 TO 6:PRINT RIGHT$(STR$(X(I)),2);",";RIGHT$(STR$(Y(I)),2);",";
680 NEXT:PRINT CHR$(29);" ";: END :
690 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■    SET  PF-X    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
700 RBYTE(&H23)="000000000000000000010F1F3F3F7F7FFFFEF0E0C0C08080"
710 RBYTE(&H24)="00000000000000007F7F3F3F1F0F01008080C0C0E0F0FEFF"
720 RBYTE(&H25)="00000060301800000080F0F8FCFCFEFEFF7F0F67331B0101"
730 RBYTE(&H26)="0000000000000000FEFEFCFCF8F0800001010303070F7FFF"
740 RBYTE(&H27)="7EFFFFFFFFFFFF7E7EFFFFFFFFFFFF7E8142241818244281"
750 RBYTE(&H28)="0040201008040200C0E070381C0E07033F5FAFD7EBF5FAFC"
760 RBYTE(&H29)="000204081020400003070E1C3870E0C0FCFAF5EBD7AF5F3F"
770 RBYTE(&H2A)="00000000000000000000000000000000FFFEF0E0C0C08080"
780 RBYTE(&H2B)="000000000000000000000000000000008080C0C0E0F0FEFF"
790 RBYTE(&H2C)="00000000000000000000000000000000FF7F0F0703030101"
800 RBYTE(&H2D)="0000000000000000000000000000000001010303070F7FFF"
810 RBYTE(&H2E)="0001070F1F3D3D3F00000000464C4C46FFFEF8F0E6CCCCC6
820 RBYTE(&H2F)="7F7F7F7F3F3F1E003F1F0F070301000080808080C0C0E1FF"
830 RBYTE(&H30)="0080E0F0F8BCBCFC0000000062323262FF7F1F0F67333363"
840 RBYTE(&H31)="FEFEFEFEFCFC7800FCF8F0E0C080000001010101030387FF"
850 RBYTE(&H32)="00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF"
860 RBYTE(&H20)="00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF" : RETURN :
870 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   STAGE  DATA   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
880 DATA 8001,0618,0B2C,0B2C,0618,0B2C,0B2C,0618,0000,C001, 8,10, 8, 4,30,10,20,
16,22,10
890 DATA 99E1,8000,11F1,0189,1109,1001,D501,C5E4,C401,0013,22, 8, 8, 6,24,10,16,
 8,16,18
900 DATA E420,0101,6501,0554,0450,1050,0570,0C00,0200,2000,24,12,10,18,18,18,06,
04,14,04
910 DATA 5084,0000,3801,0000,2B65,2B60,2940,0000,23E9,3C18,06,18,20,16,34,20,06,
14,06,10
920 DATA 003C,4F0A,550E,4002,5500,0F82,00C2,0802,7F02,0600,10,14,32,10,12,20,14,
08,20,18
930 DATA 0006,601E,7006,00C4,0150,4144,5540,401B,55C3,4003, 4,20,12,16,20,10,26,
18,26, 8
940 DATA 05CA,20C0,7E11,008A,40A1,4082,0008,7822,6900,7819,14,20,14,12,30, 4,10,
10,10,14
950 DATA 0001,29EA,200A,01CA,0842,00CA,39CA,0002,2BC2,2C09,20,10,28,10, 8,10,24,
10,24,14
960 DATA 8006,2953,5250,2540,0053,0201,4230,3460,54C1,9F12,30,16,10,10,30, 6,28,
18,12,12
970 DATA 8540,0014,4001,CAC2,0F0A,840B,8702,8E0A,120A,8843,14, 4, 8,12,22,12,30,
18,30,10
980 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■|||  PROGRAM FOR PC-8801ｼﾘｰｽﾞ  |||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
      ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■|||  1986, 4,20      by  TORU  |||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

注意

このプログラムはPF-X用です。33ページの88用PF-Xを入力・実行し、NEWしてからプログラムを入力・実行してください。

●PC-8801系

■変数リスト

X(n),Y(n)……キャラクタの各ステージの座標
X1(n),Y1(n),X2(m),Y2(m)…反射板の各ステージの座標
BX(n),BY(n)……ボールの各ステージの座標
GX(n),GY(n)……ゴールの各ステージの座標
ST$(n)……ブロックのデータ
ST……ステージNo.
CH$(n)……反射板の形
M$……人の形
C$……キャラクタの消去用
X,Y……人の座標
HX,HY……反射板の座標
BX,BY……ボールの座標
VX,VY……人の移動
P……画面読みこみ用
I0……キー入力用

■プログラムの説明

10～ 60　初期設定1
70～110　初期設定2
120～180　画面設定
190～240　キャラクタの移動
250～280　反射板の移動
290～390　ボールの移動
400～460　クリアしたときの処理
470～510　ミスしたときの処理
520～680　コンストラクション・ルーチン
690～860　PF-Xキャラクタ定義
870～980　ステージ・データ

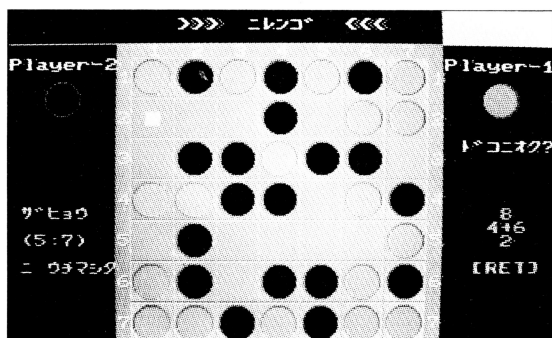
■チェック・ポイント

このゲームはMZ-700版HOLE INとデータの書式が同じなので、700版の420～500行のデータを880行から打ちこみ、440行のST<11をST<10に変えればMZ-700版の9つの面を遊べます。

ポシェット裏面場

〈PF-X特集に対する反対意見〉PF-Xの特集は、そろそろやめてほしい。ぼくなんか少しもわからず、困っている。(兵庫県・功一)　はっきり言って、PCやFMとは無関係で何のことかわからん者にはおもしろくありません。(大阪府・智樹)(同様5通)☆気持はわかります。そんな人たちは、とばして読んでください。でも、初めてPF-Xが発表された№6の特集は、読むだけでもおもしろいよ。キミの持っている機種とは関係なくても、必ず勉強になるはず。友達に教えてあげるとか、利用してね。　(少女ゆき)

二連碁

FOR PC-8001mkIIシリーズ N80-BASIC

緑の勝ち

○さて、この手は黒の番。よく見ると、どこに置いても3つならぶでしょ？

コマを3つ以上ならべたら負けの、変わりダネゲーム

世にも不思議な思考ゲーム。自分のコマをならべるゲームは数々あれど、ならべちゃいけないというゲームはこれが初めてなんじゃないかなあ。7×7の盤上で自分のコマを3つ以上ならべないように打ち合い、先に打てなくなったほうが負け、ね、変な盤ゲームでしょう。

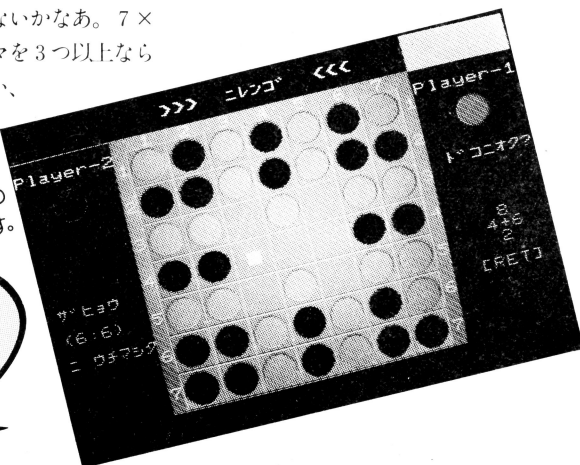
最初にまず、対戦モードを選択。モードは1が人vs．コンピュータ、2が人vs．人、モード3がコンピュータvs．コンピュータ（つまりデモ）。コンピュータの強さにも3レベルあります。先手（Y）、後手（Y以外のキー）を決めたらゲームスタート！

プレイヤー1は緑のコマ、プレイヤー2（またはコンピュータ）は黒のコマです。自分の番になると盤上にカーソルが現れます。これを2、4、6、8（プレイヤー2はZ、A、S、W）で動かし、リターンキー（プレイヤー2はスペースキー）で決定します。わからなくなっても適当なところに置けば、置ける場所をコンピュータが教えてくれます。本当に置けなくなったらゲームオーバー。ギブアップはCTRL＋Gです。（し）

○同じように今度は白のパターン。黒にはまだおけるところがあるのに白はもう破滅してます。

黒の勝ち

予定外 BY 吉沢圭介

やったー！　やっと本誌のプログラム部門にのった！　これで全コーナー掲載まで残すところ、CGと必勝法の2つだ。……と書く予定だったのに、ポシェットにのってしまうなんて。（編集部注・なるほど、ポシェットにのりたくなかった……。じゃ、今度から採用しないようにしてあげます。うそです）あーあ、新しいアイデア考えなくちゃな。しかし、高校生活はいそがしいし。うーん、TEIJIROはよくあんなに作る暇があるなー。

■変数リスト

B(n,m)……盤の仮想画面
XP(n),YP(m),C1,C2,C3……打てるかどうかのチェック用
CO(n),CP(m),JR,CC……コンピュータ思考用
R(n)……CO(n)への乱数用
PL……モード
MX,MY,XB,YB……カーソル位置
JN……順番
LX……LOCATEのX座標
JV……仮想画面への書きこみ用
GI……GIVE UPのFLAG
I$,K……キー入力用
LV……コンピュータのレベル
RN……乱数用
I,J,IX,IY,II……雑用

■プログラムの説明

行	内容
60〜100	初期設定
110〜340	画面作成
350〜510	メイン・ルーチン
520〜550	GAME OVER
560〜640	キー入力SUB
650〜740	コンピュータ思考ルーチン
750〜810	打てるか打てないかのチェック
820〜870	打てる場所のチェック
880〜1040	Player1の勝ち
1050〜1280	DEMO
1290〜1360	DATA READ SUB
1370〜1410	DATA

突然ポシェターズ

〈二連碁〉これはなかなか深いものがある。先手、後手、相手と対称に置く、桂馬の位置に置く、等々の工夫を重ねること1時間。レベル1なら楽に、レベル2でもなんとか勝てるようになったが、レベル3ではほとんど勝てまへん。ふと思いついてコンピュータ同士でしばらく戦わせてみると、ふむふむ、なかなか勉強になります。てなわけで、必勝法というのはよくわからないけど、この妙な色合わせの盤面を見つめながら抽象的思考にふけっていると世間の煩わしさを忘れることができるのでうれしい。（よっちゃん）

```
10 REM      >>>  ﾆﾚﾝｺﾞ  <<<
20 REM
30 REM   1986年 4月 4日 Thursday
40 REM          By Keisuke-Yoshizawa
50 REM
60 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
70 CMD SCREEN 2,0,1:CMD COLOR 3,0:CMD CLS 3
80 DIM B(7,7),XP(3),YP(3),CO(49),R(49),CP(49)
90 GOSUB 1060
100 CMD CLS:LOCATE 10,10:PRINT "ｾﾝﾃｦ ﾄﾘﾏｽｶ? (/Y)";:IF INPUT$(1)="Y" OR INPUT$(1)
="y" THEN JN=1
110 REM ■■■  ｶﾞﾒﾝ
120 CMD CLS 3
130 CMD LINE(0,23)-(311,23),2
140 CMD LINE(63,23)-(247,199),2,BF
150 CMD LINE(72,32)-(239,199),3,BF
160 FOR I=95 TO 239 STEP 24
170 CMD LINE(I,32)-(I,199),2:NEXT
180 FOR I=55 TO 199 STEP 24
190 CMD LINE(72,I)-(239,I),2:NEXT
200 LOCATE 11,1:PRINT ">>>  ﾆﾚﾝｺﾞ  <<<"
210 LOCATE 0,4:PRINT "Layer-2";TAB(30);"Player-1"
220 POKE &HF4E0,80
230 LOCATE 0,15:COLOR 6
240 PRINT "  W   ";TAB(33);" 8   "
250 PRINT " A+S  ";TAB(33);"4+6  "
260 PRINT "  Z   ";TAB(33);" 2   "
270 PRINT
280 PRINT "[SPC] ";TAB(31);" [RET] ":COLOR 3
290 IF PL=1 OR PL=3 THEN LINE(0,15)-(6,23)," ",BF
300 IF PL=3 THEN LINE(31,15)-(37,23)," ",BF
310 LOCATE 9,3:PRINT "1  2  3  4  5  6  7"
320 FOR I=1 TO 7:LOCATE 6,I*3+2:PRINT I;TAB(28);I:NEXT:COLOR 7
330 ERASE B:DIM B(7,7):MX=1:MY=1:CMD CIRCLE(32,56),10,1
340 CMD CIRCLE(280,56),10,1:CMD PAINT(280,56),2,1
350 REM ■■■  ﾒｲﾝ  ■■■
360 JN=1-(JN=1):LINE(LX-1,0)-(LX+6,2)," ",BF:LINE(12,2)-(24,2)," "
370 LX=(JN-1)*31:JV=JN-(JN=2)*253:BEEP 1:LINE(LX-1,0)-(LX+6,2),"■",5,BF:BEEP 0
380 IF (PL<>1 OR JN<>1) AND PL<>3 THEN 460
390 LOCATE LX,10:PRINT "Now.."
400 LOCATE LX,12:PRINT "hinking":POKE &HF8A0+LX+LX,84
410 GOSUB 660:CMD CIRCLE(XB*24+59,YB*24+19),10,1
420 CMD PAINT(XB*24+59,YB*24+19),JN+(JN=1),1:B(XB,YB)=JV:COLOR 6
430 LOCATE LX,15:PRINT "ｻﾞﾋｮｳ":LOCATE LX,17:PRINT USING"(#:#)";XB,YB
440 LOCATE LX,19:PRINT "ﾆ ｳﾁﾏｼﾀ":COLOR 7
450 LINE(LX-1,10)-(LX+6,12)," ",B:GOTO 360
460 COLOR 7:LOCATE LX,10:PRINT "ﾄﾞｺﾆｵｸ?";:GOSUB 570
470 XB=MX:YB=MY:C1=JV:GOSUB 740
480 IF C3=1 THEN BEEP:LOCATE 12,2:PRINT "ｺｺﾆﾊ ｵｹﾏｾﾝ!!!":GOSUB 820:IF GI=0 THEN 5
30 ELSE LOCATE 12,2:BEEP 1:PRINT USING"(#:#) ﾆ ｵｹﾏｽ。";MX;MY:BEEP 0:GOTO 460
490 CMD CIRCLE(MX*24+59,MY*24+19),10,1
500 CMD PAINT(MX*24+59,MY*24+19),JN+(JN=1),1
510 B(MX,MY)=JV:GOTO 450
520 REM ■■■  GAME OVER
530 LOCATE 12,2:PRINT "ﾓｳ ｱﾅﾀﾊ ｵｹﾏｾﾝ。":BEEP1:FOR I=0 TO 1200:NEXT:BEEP0:FOR I=0
TO 400:BEEP1:BEEP0:NEXT
540 FOR I=0 TO 5000:NEXT:BEEP 1:CMD CLS 3:BEEP 0
550 LOCATE 10,10:PRINT "PLAYER";PL¥JN-(PL=1);"GAME OVER":END
560 REM ■■■  SUB
570 LOCATE MX*3+6,MY*3+2,0
580 COLOR 1+JN*2:PRINT "■";:COLOR 7:I$=INPUT$(1):PRINT CHR$(29);" "
590 IF I$=CHR$(7) THEN BEEP:BEEP:BEEP:RUN
600 K=INSTR("sazw 6428"+CHR$(13),I$)-(JN-1)*5
610 IF K=5 THEN RETURN
620 MX=MX+(K=1)*(MX<7)-(K=2)*(MX>1)
630 MY=MY+(K=3)*(MY<7)-(K=4)*(MY>1)
640 GOTO 570
650 REM ■■■  Computer ｼｺｳ ﾙｰﾁﾝ  ■■■
660 K=0:FOR II=0 TO 48:XB=CO(II)/10:YB=CO(II) MOD 10
670 C1=JV:GOSUB 740:IF C3=1 THEN NEXT:IF K=0 THEN 890 ELSE ON LV GOTO 680,680,73
0
680 IF LV<>3 THEN RETURN
690 CP(K)=CO(II):K=K+1
```


リストは次のページへ続く

ポシェット裏面場

〈りえちゃんファンクラブ〉 No8で募集したときはな～んも反響がなかったのに、今回は入会希望のはがきがいっぱい送られてきてしまった。現在、一般会員は14名です。会員証は試作段階です。会報はレイアウト担当のふみえのところで止まっています。すなわち、会員証と会報の発行はもうすこし時間がかかります。ちなみに今後の活動方針が決まっていません。どんなことをしていきたいかみんなの希望を書いて送ってきてネ。ではでは、次号を楽しみにまっていてネ。女王様より一言。「ホエヨホヨヨホイヨ」

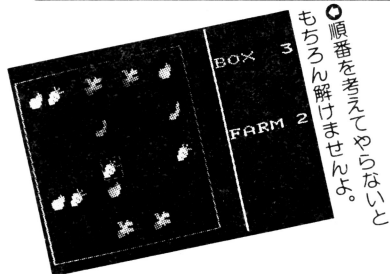
```
700 JR=256-JV:C1=JR:GOSUB 740
710 IF C3=0 THEN RETURN
720 NEXT
730 CC=CP(0):XB=CC/10:YB=CC MOD 10:RETURN
740 C3=0:IF B(XB,YB)<>0 THEN C3=1:RETURN
750 REM ■■■■■  SUB
760 FOR I=0 TO 3:C2=0:FOR J=0 TO 1
770 XP(I)=-XP(I):YP(I)=-YP(I):CX=XB:CY=YB
780 CX=CX+XP(I):CY=CY+YP(I):IF CX<1 OR CY<1 OR CX>7 OR CY>7 THEN 800
790 IF B(CX,CY)=C1 THEN C2=C2+1:GOTO 780
800 NEXT:IF C2>1 THEN I=4:C3=1
810 NEXT:RETURN
820 REM ■■■■■  GIVE UP CHECK
830 GI=0
840 FOR IY=1 TO 7:FOR IX=1 TO 7
850 XB=IX:YB=IY:C1=JV:GOSUB 740
860 IF C3=0 THEN MX=IX:MY=IY:GI=GI+1:IX=7:IY=7
870 NEXT IX,IY:RETURN
880 REM ■■■■■  Win!!
890 BEEP:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
900 FOR I=0 TO 500:NEXT:OUT 81,0:WIDTH ,20:CMD CLS:IF PL=3 THEN RUN
910 FOR I=0 TO 20:LOCATE RND(1)*39,RND(1)*20:PRINT "・":NEXT
920 CMD SCREEN ,1:LOCATE 12,3:PRINT "CONGRATULATIONS"
930 LV=LV+1:IF LV=4 THEN 1010
940 LOCATE 5,10:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏｶﾗ LEVEL";LV;"ﾃﾞ､"
950 LOCATE 14,12:PRINT "ﾓｳ 1 ﾄﾞ PLAY ｼﾏｽ｡"
960 LOCATE 10,18:PRINT "Hit RETURN key"
970 I=RND(1)*20:CMD COLOR@(0,I)-(39,I),RND(1)*7+1
980 IF INKEY$="" THEN 970
990 CMD SCREEN 2,0,1:WIDTH ,25
1000 IF LV<4 THEN GOSUB 1290:GOTO 100 ELSE END
1010 LOCATE 8,10:PRINT "ﾜﾀｼﾊ ｱﾅﾀﾆ ｶﾃﾏｾﾝ｡"
1020 LOCATE 8,12:PRINT "ｺﾝﾄﾞﾊ ｺﾉ PROGRAM ｦ ｶｲｿﾞｳｼﾃ､"
1030 LOCATE 15,13:PRINT "ﾜﾀｼｦ ﾓｯﾄ ﾂﾖｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1040 GOTO 960
1050 REM ■■■■■  DEMO,DATA READ etc..  ■■■■■
1060 RESTORE 1380
1070 FOR I=0 TO 3:READ XP(I),YP(I):NEXT I
1080 COLOR 4
1090 PRINT "                                  "
1100 PRINT "                                  "
1110 PRINT "                                  "
1120 PRINT "                                  "
1130 PRINT "                                  "
1140 PRINT "                                  "
1150 PRINT "                                  "
1160 PRINT "                                  "
1170 COLOR 7:PRINT
1180 PRINT "●  ﾙｰﾙ ｦ ｾﾂﾒｲｼﾏｽ｡":PRINT
1190 PRINT "●  7×7ﾉ ﾊﾞﾝｼﾞｮｳﾃﾞ､ ｼﾞﾌﾞﾝﾉ ｺﾏｦ 3ｺｲｼﾞｮｳ"
1200 PRINT "●  ﾅﾗﾍﾞﾅｲﾖｳﾆ ｳﾁ､ ｻｷﾆ ｳﾃﾅｸﾅｯﾀﾎｳｶﾞ ﾏｹﾃﾞｽ｡"
1210 PRINT :PRINT "1) Computer VS Player-1
1220 PRINT "2) Player 2 VS Player 1
1230 PRINT "3) Computer VS Computer
1240 PRINT :PRINT "Input mode!!";
1250 I$=INPUT$(1):PRINT I$:PL=VAL(I$):IF PL<1 OR PL>3 THEN BEEP:GOTO 1250
1260 IF PL=2 THEN RETURN
1270 PRINT :PRINT "Computerﾉ ﾂﾖｻﾊ? [1-3] (1ﾉﾎｳｶﾞ ﾖﾜｲ)";:LV=VAL(INPUT$(1))
1280 PRINT LV:IF LV<1 OR LV>3 THEN BEEP:GOTO 1270
1290 RESTORE 1390:IF LV=1 THEN 1340
1300 FOR I=0 TO 47 STEP 4
1310 FOR J=0 TO 3:READ R(J):NEXT
1320 FOR J=3 TO 0 STEP -1:RN=RND(1)*(J+1)
1330 CO(I+J)=R(RN):R(RN)=R(J):NEXT J,I:READ CO(48):RETURN
1340 FOR I=0 TO 48:READ R(I):NEXT
1350 FOR J=48 TO 0 STEP -1:RN=RND(1)*(J+1)
1360 CO(J)=R(RN):R(RN)=R(J):NEXT J:RETURN
1370 REM ■■■■■  DATA
1380 DATA 1,1,1,0,1,-1,0,1
1390 DATA 11,71,17,77,21,72,67,16,12,61,76,27,14,41,47,74
1400 DATA 13,31,15,51,37,73,57,75,42,24,64,46,22,26,62,66
1410 DATA 32,23,25,36,52,63,65,56,33,53,35,55,34,43,54,45,44
```

ポシェット裏面場

〈HIROKO'S Club〉このHIROKO'S Clubは、メルヘンシンガーソングライター谷山浩子さんを好きな人たちの親睦団体です。で、今回は、谷山浩子～ここが好きあそこが嫌い？～の発表です。まずは、〝あそこが嫌い？〞。北海道・WIZARD MKII君は、「顔が嫌い！」、福島県・梅津君は、「シングルがなかなかでない」などでした。う～ん、たしかにそうかもしれないのですが、よくよく考えてみれば、操り人形のアイドルと違って、浩子さん自身が作詞作曲をしているわけで（つづく）

ミスター ボックス
Mr.BOX

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ MODE5 PAGE4

●順番を考えてやらないともちろん解けませんよ。

同じ野菜をぶつけて消す、サラダ絵合せパズル

青い箱をカーソルキーで移動させ、野菜の上でスペースキーを押してください。箱は赤に変わり、カーソルキーを押すと、その方向に野菜が飛んでいきます。同じ種類の野菜同士をぶつけると消え、すべての野菜を消せば面クリアです。赤い箱はもう一度スペースキーを押すことで青に戻すことができます。全5面。異種野菜をぶつけるとミス1回、3回でゲームオーバー。(エ)

BY ひろ改めへろろ

追放された本たち

へへろへろへろへへろへろです。今現在の愛機60の状態を書くとゴミ箱の上でマニュアルとフロッピーがのたれ死に、本体は本棚でポシェットなんかと同居しています。床を見れば本棚から追放された本たちが長い眠りについていることでしょう。

うーん
これは顔なんだろーか

```
10 DATA 00010003,00000000,00040340,00000
000,20010002,00200200,00000000
20 DATA 00000303,42010104,00000000,00030
003,00000000,00020002,42040000
30 DATA 00000000,00010100,02000010,00024
014,03003100,02000000,03423143
40 DATA 00000000,01403010,00020042,11401
321,00000044,30420333,22330020
50 DATA 20330000,44000344,02020114,21021
224,12431214,33224334,33432244
60 DATA 22130131,14122221,00240142,24223
443,22242442
70 DATA0CCC0060,00CC0666,00CC6666,000C66
00,AAC6CCCC,AAACCCCC,AAAA0C00
80 DATAAAAA0000,0000C000,0000C060,00BBC6
00,0BBBBCCC,0BBABB00,BBBBAB00
90 DATABBABB000,BBB00000,000000C0,00000C
60,00000CC0,00000CC0,0000C6C0
100 DATA0CC6CC00,CCCCCC00,C6C60000,00000
000,00000C00,00009CC0,09999110
110 DATA99999910,99911100,99991100,09991
000
120 DATA0,0,0,-1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,-1,
0,0,0
130 SCREEN3,2,2:DIMX(8),Y(8),A(300),B(30
0),C(300),D(300),A$(5,8)
140 RESTORE120:FORI=0TO8:READX(I),Y(I):N
EXT:CLS:Z=1:O=3:F=0:RESTORE70
150 FORI=0TO3:FORY=ZTOZ+7:READA$:FORA=2T
O9:H$=MID$(A$,A-1,1)
160 LINE(A*2,Y*2)-(A*2+2,Y*2+1),VAL("&H"
+H$)+1,BF:NEXTA:NEXTY:Z=Z+9
170 NEXTI:GET(2,0)-(22,19),A:GET(2,18)-(
22,37),B
180 GET(2,36)-(22,55),C:GET(2,54)-(22,73
),D
190 REM   STAGE DATA READ
200 RESTORE10:FORI=1TO5:FORY=1TO8:READA$
(I,Y):NEXTY:NEXTI
210 CLS:F=F+1:LINE(220,0)-(220,199),15:L
OCATE14,3:COLOR12:PRINT"BOX ";O
220 LOCATE14,10:COLOR14:PRINT"FARM";F:V=
0:FORY=1TO8:FORA=1TO8
230 H=VAL(MID$(A$(F,Y),A,1)):ONH+1GOSUB2
50,260,270,280,290:NEXTA:NEXTY
240 X=1:Y=1:LINE(10,10)-(190,190),11,B:G
OTO310
250 RETURN
260 PUT(A*20,Y*20),A:V=V+1:RETURN
270 PUT(A*20,Y*20),B:V=V+1:RETURN
280 PUT(A*20,Y*20),C:V=V+1:RETURN
290 PUT(A*20,Y*20),D:V=V+1:RETURN
300 REM    MAIN
310 LINE(X*20,Y*20)-(X*20+20,Y*20+20),10
,B
320 S=STICK(0):IFSTRIG(0)=1THEN360
330 IFS=2ORS=4ORS=6ORS=8ORS=0THEN320
340 IFX+X(S)=0ORX+X(S)=9ORY+Y(S)=0ORY+Y(
S)=9THEN320
350 LINE(X*20,Y*20)-(X*20+20,Y*20+20),1,
B:X=X+X(S):Y=Y+Y(S):GOTO310
360 LINE(X*20,Y*20)-(X*20+20,Y*20+20),11
,B:XX=X:YY=Y
370 IFSTRIG(0)=1THEN310
380 S=STICK(0):IFS=0ORS=2ORS=4ORS=6ORS=8
THEN370
390 PLAY"C","E","G":X=X+X(S):Y=Y+Y(S):IF
Y=0ORY=9ORX=0ORX=9THEN470
400 P=POINT(X*20+4,Y*20+12):IFP<>1ANDP<>
POINT(XX*20+4,YY*20+12)THEN470
410 IFP=1THEN390
420 LINE(X*20,Y*20)-(X*20+20,Y*20+20),11
,B
430 LINE(XX*20,YY*20)-(XX*20+20,YY*20+20
),1,BF
440 LINE(X*20,Y*20)-(X*20+20,Y*20+20),1,
BF:V=V-2:IFV<>0THEN310
450 PLAY"O4T84A3B8O5C8O4E8D8E8C1","O6T84
C3D8CO5BO6C1":IFF<5THEN210
460 IFF=5THENLOCATE4,9:COLORRND(1)*15+1:
PRINT"VERY GOOD!":GOTO460
470 PLAY "T100O2AGFED1":O=O-1:IFO>0THEN
F=F-1:GOTO 200
480 LOCATE6,6:COLOR11:PRINT"GAME OVER":L
OCATE3,8:COLOR16
490 PRINT"HIT SPACE KEY!":FORI=1TO3:IFST
RIG(0)<>1THENI=I-2:NEXT
500 O=3:F=0:Z=1:GOTO210:LITTLE FARM:BY H
IRO 86/3/15
```

■変数リスト
F……面数
O……BOXの数
X, Y……BOXの座標
X(n), Y(m)……BOXの座標増分
V……野菜の数

■プログラムの説明

行	内容
10～60	面データ
70～110	キャラクタデータ
120	キー入力用データ
130～180	初期設定
190～290	画面設定
300～350	メイン・ルーチン
360～440	野菜消去処理
450～460	面クリア
470～500	ゲームオーバー処理

●PC-6001/6601系

突然ポシェッターズ

〈Mr.BOX〉オーストラリアへ行きたい。北海道でもいい。そして農民になるのだ。のどかに自給自足で暮すのだ……ってな気分になる、じつ～にのんびりなごなごした作品。86年現代の東京に不つりあいなとこがまたよい。穏やかな角度からみると、これで十分な作品と思えるのだけど、厳しい目でみると、簡単すぎるし、遅すぎるし、色も暗い。心の広い暇をもてあました大人か、幼い女の子にならぴったり。エイキチくんいわく、「キャラがよかったので採用しました」だってさ。(少女ゆき)

スリップ　ランド

SLIP LAND

FOR PC-6001/6601シリーズ MODE1 PAGE2

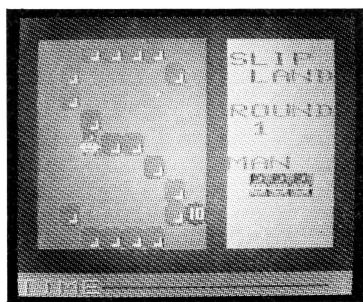
＊ディスクでは動きません

❍10円玉まで氷ブロックを利用してスリップ。

❍なんとかかんとか、たどりつきました。途中の経過は自分でやってみてね。

BY 遊

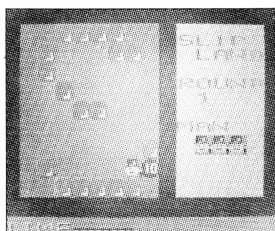
5つの悲惨

6001mkIIの悲惨な点。①40字×20行。1行あたり70字。ELSEがない（1画面プログラムが作りにくい）①160×200ドットでも16色。（まともな絵もかけない）③不自然にしゃべる（あっても仕方がない）④FM音源がつけられない（音楽関係に使えない）⑤ばかでかい漢字が1024文字表示できる（単なるムダ）

いろんなモードのある全20面のパズルゲーム

RUNするとタイトル画面になり、モード選択。1～4のキーを押して選んでください。0でもとにもどります。

①GAMEモード

はじめにパスワードをきいてくるので、知っていればパスワード入力、知らなければそのままでリターン。しばらくしてからゲームスタート。

ハットマンをカーソルキーで操作して、10円玉を取るのが目的です。ただし、すべてのものが壁かほかのものにあたるまでは止まりません。ハットマンも例外ではなく、うまく氷（ブロック）を利用して10円玉のところまで移動してください。ハットマンは壁にぶつかるか、タイムオーバーになるかすると1人減り、4人ダウンでゲームオーバー。ギブアップはスペースキー、リターンキーでタイトル画面にもどります。全20面。

②さくせいモード

オリジナルの面を作ることができます。カーソルキーで移動し、1でハットマン、2で10円玉、3で氷を表示します。また、0でカーソル部分の消去、Cで画面全体が消去できます。

面ができたらスペースキーを押し、何面に入れるかを入力してください。

すべて終了したらリターンキーではじめに。

③SAVE、LOADモード

カセットを使ってゲーム画面をセーブ・ロードできます。0キーでキャンセルできます。　（エ）

注意

このプログラムは、ディスクBASICでは、動きません。また、一部マシン語を使用していますので、ご注意ください。なお、70行で簡単なデータチェックをしており、間違っている場合、メッセージが表示されSTOPしますので、80～150行のデータをチェックしてください。

```
10 CLEAR500,&HDE67:DIMR$(30),R(7,8),P$(1
5):CONSOLE,,0,0
20 R0=20:W=&HDEEC:C=&HDEE9:K=&HC8:J=&HA8
:Z=&H88:E=&H68:F=&HDEE8
30 FORI=0TO15:READP$(I):NEXT
40 DATA0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
50 FORI=&HDE68TO&HDE87:POKEI,0:NEXT
60 FORI=&HDE88TO&HDEFF:READA$:A=VAL("&H"
+A$):POKEI,A:A1=A1+A:NEXT
70 IFA1<>15931THENPRINT"ﾏｼﾝｺﾞﾆ ﾏﾁｶﾞｲｶﾞ ｱ
ﾘﾏｽ":END
80 DATA3F,F0,3F,F0,3F,70,3F,70,3F,70,35,
F0,FF,FC,15,50
90 DATA1D,D3,55,55,55,55,1F,D3,15,53,04,
43,20,23,20,23
100 DATA03,C0,3F,FC,3F,FC,FF,FF,F7,57,F7
,77,F7,77,F7,77
110 DATAF7,77,F7,77,F7,77,F7,57,FF,FF,3F
,FC,3F,FC,03,C0
120 DATA2A,A8,2A,A8,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
,AA,AA,AA,AA,AA
130 DATAAA,A6,AA,A6,AA,A6,AA,A6,AA,56,AA
,56,2A,A8,2A,A8
140 DATA21,C8,DE,11,02,E4,3E,10,01,02,00
,ED,B0,3D,C8,E5
150 DATA21,1E,00,19,EB,E1,18,F0
160 FORI=1TOR0:READR$(I):NEXT
170 DATA3C42402018040 2423C3588,000040024
27A0202002422
180 DATA0078444478404040006265,808084EA1
11F0111006447
190 DATA009050B01E09090E001315,552A150A8
5022100081971
```

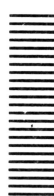
〈SLIP LAND〉悔しいっ。厳しい道のりは長いっ。単純な精神構造では解けない。また、冷静でないと解けない。そーね、難解度はバツグンだけど、これもやはり音楽がいやだわ。ま、このテのゲームで音楽に凝ることもないかな。ところでパズルゲームというのはどのよーにして作っていくのかしら。№9の「パZZる」で、私の自作面でも紹介しよーじゃないかと思って頑張ったのに、やっぱり途中であきらめてしまった。そんなこともあって、パズルが作れる人を尊敬してしまうのです。（少女ゆき）

```
200 DATAAA55AA55AA55AA55AA8121,0FF00FF00
FF00FF00F8922
210 DATAF00FF00FF00FF00FF08922,609040209
0640404071128
220 DATA810000FF81004008914543,001C0E000
0183C42815522
230 DATA0000E070030600FFFF2247,3078ECFE3
0303078007843
240 DATA3C66F7F7F7F7623C001159,890052214
C021092815333
250 DATAA040A0110A84EA11BE1829,444646212
02011130C4271
260 DATA7C7464FE557F457D453555,E98D8A89E
00E09090E2383
270 GOTO670
280 SCREEN1,1,1:CLS:R=1:M=4:A$="":INPUT"
ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ";A$
290 FORI=1TOR0:S$="":FORH=1TO3:A=PEEK(I*
3+H):B=INT(A/16):D=A-B*16+I
300 D=D+(D>15)*16:IFD>15THEN300
310 S$=P$(B)+P$(D)+S$:NEXT:IFA$<>S$THENN
EXT:GOTO330
320 R=I+1
330 GOSUB1050:LOCATE0,15:PRINT"TIME";:LO
CATE10,8:PRINT"MAN"
340 LOCATE10,5:PRINT"ROUND":LOCATE10,6:P
RINTR
350 IFM>1THENPOKEC,Z:POKEW+1,&HEF:FORI=2
TOM:POKEW,&HB2+I+I:EXECF:NEXT
360 GOSUB1080:LINE(64,185)-(250,185),4:T
=252
370 POKEC,K:FORI=1TO9:H=I+I-1:G=0:GOSUB5
50:H=I+I:G=1:GOSUB550:NEXT
380 X=VAL("&H"+MID$(R$(R),19,1))*2:Y=VAL
("&H"+MID$(R$(R),20,1))*2+&HE2
390 POKEC,Z:POKEW,X:POKEW+1,Y:EXECF:POKE
W,VAL("&H"+MID$(R$(R),21,1))*2
400 POKEC,J:POKEW+1,VAL("&H"+MID$(R$(R),
22,1))*2+&HE2:EXECF
410 GOSUB1190:SCREEN3,2,2:PLAY"S0M5000L1
604CDECDEFDEFGEFGAFGGAABBGO5C2"
420 GOSUB580:IFSTRIG(0)=1THEN590
430 IFINKEY$=CHR$(13)THEN670
440 S=STICK(0):X1=X:Y1=Y:A3=Z:A1=(S=7)-(
S=3):A2=(S=1)-(S=5)
450 IFA1+A2=0THEN420
460 A=PEEK(X1+A1+A1+(Y1+A2+A2)*256):IFA=
0THEN520
470 IFA=42THENA3=K:X1=X1+A1+A1:Y1=Y1+A2+
A2:GOTO460
480 IFA=255ANDA3=ZTHEN590
490 IFA=255THEN420
500 IFA=3ANDA3=ZTHENPLAY"L1604CEGO5C2":G
OTO620
510 IFA=3THENA3=J:X1=X1+A1+A1:Y1=Y1+A2+A
2:GOTO460
520 FORI=1TO2:POKEC,E:POKEW,X1:POKEW+1,Y
1:EXECF:X1=X1+A1:Y1=Y1+A2
530 POKEC,A3:POKEW,X1:POKEW+1,Y1:EXECF:I
FA3=ZTHENX=X1:Y=Y1
540 GOSUB580:NEXT:GOTO460
550 A=VAL("&H"+MID$(R$(R),H,1)):B=16
560 FORL=1TO4:B=B/2:IFA/B<1THENNEXT:RETU
RN
570 POKEW,2*(G*4+L):POKEW+1,&HE2+I+I:EXE
CF:A=A-B:NEXT:RETURN
580 T=T-1:PSET(T,185),1:IFT>64THENRETURN
590 B=&HB2+M+M+&HEF*256:FORI=1TO16:FORH=
0TO20:NEXT:Q=41-I
600 PLAY"L32N=Q;":POKEB,85:POKEB+1,85:PO
KEX+Y*256,0:POKEX+Y*256+1,0
610 B=B+32:X=X+32:NEXT:M=M-1:ONM+1GOTO67
0,360,360,360,360
620 SCREEN1,1,1:CLS:S$=""
630 FORI=1TO3:A=PEEK(R*3+I):B=INT(A/16):
D=A-B*16+R
640 D=D+(D>15)*16:IFD>15THEN640
650 S$=P$(B)+P$(D)+S$:NEXT:IFR=R0THEN670
660 PRINTS$:R=R+1:GOTO330
670 SCREEN3,2,2:COLOR3,4,1:CLS:LINE(24,1
8)-(230,172),2,BF
680 LOCATE3,2:PRINT"SLIP LAND":LOCATE4,4
:PRINT"···HATMAN"
690 LOCATE4,6:PRINT"···10円":LOCATE4,8:PR
INT"···ICE":COLOR4
700 LOCATE3,10:PRINT"1···GAME":LOCATE3,1
1:PRINT"2···さくせい"
710 LOCATE3,12:PRINT"3···SAVE":LOCATE3,1
3:PRINT"4···LOAD"
720 POKEW,&HC6:FORI=1TO3:POKEC,&H20*I+&H
68:POKEW+1,3*I+&HE4:EXECF:NEXT
730 A$=INKEY$:A=VAL("&H"+A$):IFA<1ORA>4T
HEN730
740 ONAGOTO280,750,1090,1130
750 SCREEN1,1,1:CLS:GOSUB1050:LOCATE12,5
:PRINT"··1":LOCATE12,7:PRINT"··2
760 LOCATE12,9:PRINT"··3":LOCATE10,11:PR
INT"ｹｽ··0"
770 POKEW,&H56:FORI=1TO3:POKEC,&H20*I+&H
68:POKEW+1,3*I+&HE6:EXECF:NEXT
780 FORI=0TO8:FORH=0TO7:R(H,I)=0:NEXT:NE
XT
790 X=0:Y=0:D=1:X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0:D1=0
:D2=0:SCREEN3,2,2
800 ONDGOSUB930,940:IFSTRIG(0)=1THEN950
810 S=STICK(0):IFS>0THEN910
820 A$=INKEY$:IFA$="c"ORA$="C"THEN750
830 IFA$=CHR$(13)THEN670
840 IFA$<>"0"ANDA$<>"1"ANDA$<>"2"ANDA$<>
"3"THEN800
850 IFR(X,Y)=1THEND1=0
860 IFR(X,Y)=2THEND2=0
870 IFA$="1"ANDD1=0THEND1=1:X1=X:Y1=Y:GO
TO900
880 IFA$="2"ANDD2=0THEND2=1:X2=X:Y2=Y:GO
TO900
890 IFA$="1"ORA$="2"THEN800
900 R(X,Y)=VAL("&H"+A$):GOSUB930:GOTO800
910 GOSUB930:X=X+(S=7)-(S=3):X=X+((X=8)-
(X=-1))*8
920 Y=Y+(S=1)-(S=5):Y=Y+((Y=9)-(Y=-1))*9
:GOTO800
930 POKEC,R(X,Y)*32+104:POKEW,X*2+2:POKE
W+1,Y*2+228:EXECF:D=2:RETURN
940 LINE(X*16+16,Y*16+16)-(X*16+30,Y*16+
31),2,BF:D=1:RETURN
950 IFD1+D2<2THEN800
960 SCREEN1,1,1:CLS:R(X1,Y1)=0:R(X2,Y2)=
0:IN$=""
970 FORI=0TO8:FORG=1TO2:H=G*4
980 IN$=IN$+P$((R(H-4,I)*8+R(H-3,I)*4+R(
H-2,I)*2+R(H-1,I))/3):NEXT:NEXT
990 IN$=IN$+P$(X1+1)+P$(Y1+1)+P$(X2+1)+P
$(Y2+1)
1000 PRINTIN$:PRINT"ﾅﾝﾒﾝﾆｲﾚﾏｽｶ 1-"R0+1;:
INPUTIN
1010 IFIN>R0+1ORIN<0THEN1000
1020 IFIN=0THENSCREEN3,2,2:R(X1,Y1)=1:R(
X2,Y2)=2:GOTO800
1030 R$(IN)=IN$:IFIN=R0+1THENR0=R0+1
1040 GOSUB1190:GOTO670
1050 SCREEN3,2,1:COLOR3,1,1:CLS:LINE(0,0
)-(254,175),4,BF
1060 LINE(160,16)-(238,159),2,BF:LOCATE1
0,2:PRINT"SLIP"
1070 LOCATE11,3:PRINT"LAND"
1080 SCREEN3,2,1:LINE(16,16)-(142,159),1
,BF:RETURN
1090 SCREEN1,1,1:CLS:PRINT"ﾅﾝﾒﾝｶﾗ ﾅﾝﾒﾝｦ
SAVE ｼﾏｽｶ 1-"R0:INPUTIN,N1
1100 IFIN=0THEN670
1110 IFIN<1ORIN>R0ORN1<1ORN1>R0ORIN>N1TH
EN1090
1120 FORI=IN TON1:PRINT#-1,R$(I):NEXT:PR
INT#-1,"END":GOSUB1190:GOTO670
1130 SCREEN1,1,1:CLS:PRINT"ﾅﾝﾒﾝｶﾗLOAD ｼﾏ
ｽｶ 1-";R0+1:INPUTIN
1140 IFIN=0THEN670
1150 IFIN<1ORIN>R0+1THEN1130
1160 INPUT#-1,A$:IFA$<>"END"THENR$(IN)=A
$:IN=IN+1:GOTO1160
1170 IFIN>R0THENR0=IN-1
1180 GOSUB1190:GOTO670
1190 SCREEN1,1,1:LOCATE9,9:PRINT"HIT SPA
CE KEY":IFSTRIG(0)=0THEN1190
1200 RETURN
```

●PC-6001/6601系

■変数リスト
R……面数
M……HATMANの人数
T……タイム
X,Y……HATMANの座標

■プログラムの説明
10～20 初期設定
30～270 各種データ
280～320 パスワード処理
330～410 画面作成
420～510 キー入力処理
520～540 キャラクタ移動
550～570 画面作成サブルーチン1
580 タイム処理
590～610 ミス
620～660 面クリア
670～740 タイトル画面
750～1040 自作面作成
1050～1080 画面作成サブルーチン2
1090～1120 セーブ処理
1130～1180 ロード処理
1190～1200 キー入力サブルーチン

ポシェット裏面場

〈HIROKO'S Club〉結局のところ、次のシングルまでの期間が長いだけ、楽しみが持続すると思えば、なんでもないことです。さて、"ここが好き!"にも、いろいろな意見がよせられましたが、総合すると"声が好き!詩が好き!全部好き!"となってしまった。わかります!この気持。人がなんと言っても、浩子さんの存在すべてが好きなのです。というところで、次回からは完全なるフリートークにしたいと思います。浩子さんに関することについて、なんでもOK。では、ハガキをまってます。(エイキチ)

ロメス

ROMESU

FOR PC-6001/6601シリーズ MODE1 PAGE2

〇大きな大という字が見えますが、これは面の形であってキャラクタではありません。

ロメスをゴールに入れよう 面クリアの青がきれいだよ

主人公は“大”（P6の有名キャラです!)。こいつをカーソルキーで動かし、赤と青のロメス（といってもただの丸です）を押して（ひっぱることはできません）、ルーゴ（ゴールをひっくりかえしただけ）と呼ばれる黄色の丸に押しこむパズルゲームです。

で、ロメスのジャマをしているのが、“かべ”(壁です)。3種類あります。青と赤の壁はそれぞれ同色のロメスで押しつぶすことができますが、黄色の壁は絶対に壊れません。

そういうわけで、ロメスを全部ルーゴに押しこんだら面クリア（そのときの青がきれい）。スペースキーでやりなおし。全部で5面あります。　(エ)

BY さとけい

パソコンクラブ

ぼくの学校にパソコンクラブができました。ラッキーと思い入ってみると、やれ、おれはRPG作るんだとか、BASICもろくにわからないやつらがそんなこと言っているんです。まったく、先が思いやられるよ。マシン語勉強中です。

■変数リスト

M……面数
S……キー入力
X, Y……“大”の座標
AX, AY……“大”の座標増分
GX, GY……ルーゴの座標

■プログラムの説明

10～50　初期設定
60～220　画面設定
230～300　“大”移動処理
310～420　ROMESU移動処理
430～540　面クリア処理
550～940　面データ
950～980　REM

```
10 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,,0
20 COLOR ,0:CLS:DIM M(15,8)
30 K$="●"+CHR$(29)+"□":FOR I=1TO4:K$(I)=
K$:NEXT
40 FORI=1TO3:K$(I+5)="●":NEXT
50 M=1
60 CLS:ON M GOTO 70,80,90,100,110
70 RESTORE 550:GX=8:GY=5:GOTO120
80 RESTORE 630:GX=11:GY=3:GOTO120
90 RESTORE 710:GX=14:GY=6:GOTO120
100 RESTORE 790:GOTO120
110 RESTORE 870:GOTO120
120 FOR Y=0 TO 7:READ M$
130 FOR X=0 TO 15
140 M(X,Y)=VAL(MID$(M$,X+1,1)):ON M(X,Y)
+1 GOTO 160
150 LOCATEX,Y:COLOR M(X,Y):PRINTK$(M(X,Y
));
160 NEXTX,Y
170 LOCATE1,9:COLOR2:PRINT"----ROMESU---
-";
180 LOCATE0,11:COLOR2:PRINT"--R O U N D
"M"--";CHR$(7)
190 LOCATE0,13:PRINT"BY P.POCHETTE":LOCA
TE8,14:PRINT"/K.SATOH";
200 PLAY"V15L32FR64FR64FR64G2","V13L32O3
AR64AR64AR64B2","V13L32
210 FORI=0TO22:COLORI:LOCATE1,1:PRINT"大"
:NEXT:X=1:Y=1:RM=0
220 IFGX+GY=0THENCLS:PRINT"ずるしたな.ぷろぐら
む を かえるな!!":EXEC&H1B3
230 REM ●●● メイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 IFSTRIG(0)THENPLAY"O4GEC","O2CCC","O
4GO3EO2C":GOTO 60
250 S=STICK(0):IFS=0THEN240
260 LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT"大":AX=(S=7)-(
S=3):AY=(S=1)-(S=5)
270 X=X+AX:Y=Y+AY:V=M(X,Y)
280 ON V GOTO  ,300,300,300,,300,310,390
290 LOCATEX,Y:COLOR2:PRINT"大";:GOTO 240
300 PLAY"O5C","O3G":X=X-AX:Y=Y-AY:GOTO 2
90
310 V1=M(X+AX,Y+AY)
320 ON V1 GOTO ,300,330,300,,360,300,300
330 M(X,Y)=0:LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT K$:P
LAY"O6C","O4G"
340 M(X+AX,Y+AY)=7:LOCATEX+AX,Y+AY:COLOR
1:PRINT K$
350 LOCATEX+AX,Y+AY:COLOR3:PRINT"●";:GOT
O 290
360 M(X,Y)=0:LOCATEX,Y:COLOR1:PRINTK$;:R
M=RM+1
370 PLAY"O2GO3GO4GO5GO6GO7G","O5EEEGGG":
FORI=0TO22:LOCATEGX,GY
380 COLORI:PRINT"●":NEXT:ON RM GOTO 290,
440
390 V1=M(X+AX,Y+AY):ON V1 GOTO ,300,300,
400,,360,300,300
400 M(X,Y)=0:LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT K$:P
LAY"O6E","O4G"
410 M(X+AX,Y+AY)=8:LOCATEX+AX,Y+AY:COLOR
1:PRINT K$
420 LOCATEX+AX,Y+AY:COLOR4:PRINT"●";:GOT
O 290
430 REM ●●●メン クリア●●●●●●●●●●●●●●●●
440 FORI=1TO8:PLAY"O=I;G","O=I;C","O5E64
G64":NEXT
450 M=M+1:IFM=6THEN 480
460 FORI=0TO21:LOCATEX,Y:COLORI:PRINT" "
;:NEXT:EXEC&H1B3
470 GOTO60
480 CONSOLE11:CLS:COLOR2
490 PRINT"ALL ROUND CLEAR!       ":GOSUB5
40:EXEC&H1B3
500 PRINT"  せいさく  さとけい":GOSUB540:EXEC&H1
B3
510 PRINT"あとはじぶんでつくりましょ";:GOSUB540:EX
EC&H1B3
520 PLAY"O5L16ER64ER64CR64CR64C8","O4L16
CR64CR64ER64ER64E8"
530 CLS:PRINT" ****お し ま い****":EXEC&H1B
3:END
540 FORI=1TO96STEP5:PLAY"N=I;64":NEXT:RE
TURN
550 DATA 2222222222222222
560 DATA 2000000020000002
570 DATA 2000000030000002
580 DATA 2000722222228002
590 DATA 2000000020000002
600 DATA 2000004463300002
610 DATA 2000220000022002
620 DATA 2222222222222222
630 DATA 2222222222222222
640 DATA 2000000000000002
650 DATA 2033330002222002
660 DATA 2030830002064002
670 DATA 2033330002222002
680 DATA 2030000703000002
690 DATA 2000000000000002
700 DATA 2222222222222222
710 DATA 2222222222222222
720 DATA 2002000002000002
730 DATA 2002003002003002
740 DATA 2002002002002002
750 DATA 2072002002002002
760 DATA 2008002004002342
770 DATA 2000002000002062
780 DATA 2222222222222222
790 DATA 2222222222222222
800 DATA 2000004020000002
810 DATA 2073304020000002
820 DATA 2008304020000002
830 DATA 2033344040000002
840 DATA 2004444443033222
850 DATA 2000004020000462
860 DATA 2222222222222222
870 DATA 2222222222222222
880 DATA 2000000000222322
890 DATA 2007433333400032
900 DATA 2084434443400032
910 DATA 2003332223400002
920 DATA 2330000044400342
930 DATA 2203333300040362
940 DATA 2222222222222222
950 '    2:こわせない かべ
3:あお ろめす でこわせる かべ
960 '    4:あか ろめす でこわせる かべ
6:るーご
970 '    7:あお ろめす--1 と 5 は
8:あか ろめす      つかっていません--
980 BY K.SATOH/PROGRAM POCHETTE
```

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記①〉アメリカ帰りの友達に「日本のピザと比べものにならない程、アメリカのピザは美味しいよ。是非食べに行ってごらん。きっとびっくりするから。」と、言われていたんで、アメリカに行ったらまず、ピザハウスに行こうと思っていたの。ところがなかなかそんな機会がなく、食べる物といったら、日本から持参した、あっためて食べるお米、お湯を注ぐだけのみそ汁、少女ゆきのぱぱリンが持たせてくれた梅ぼしと、泊まってたホテルの近くにあるコンビニエンスストアで買入した缶詰（→）

THE GRACES（ザ グレイシズ）

FOR MSX(32K)/MSX2

敵を倒し、3つの宝石を探し求めるRUUUNの物語

前回のアンケートで人気トップだった（TEIJIROのはじつはいつもトップなんだけどね）『Fairy Story』に続くRPG第2弾。こちらのほうがおもしろい。

〔ストーリー〕愛、魅力、喜びをつかさどる3つの宝石。ある名のない反乱軍がそれを奪った日から国土は血でそまった。しかし、国民のひとりが反乱軍の宮殿へとのりこんだ。彼こそのちに英雄と讃えられたRUUUNである。

〔遊び方〕オープニング画面で以前にセーブしたものがあればカセットをセットしてから[2]、はじめからなら[1]でスタート。カーソルの左右でそれぞれの方向を向き、カーソルの上で前進していくのだ。

敵に出会ったり病院や商店に入ったときは[0]～[4]のキーでどうするかを選択。

移動しているだけのときに限り、スペースキーでセーブができる。

では、宝石についてちょっとヒント、
・兵士との戦いに勝つと得られるかもしれない。
・魔法使いと話をしてつえをやるともらえる。
・大将との戦いに勝つと得られる。

あとは秘密。もしどうしてもこれ以上知りたければプログラムを解析するといいと思います。（よ）

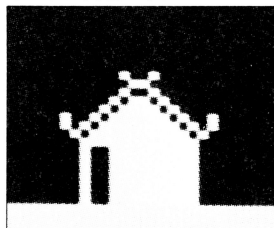
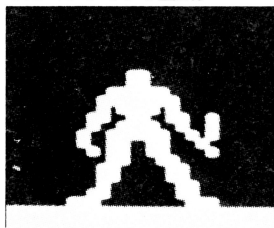
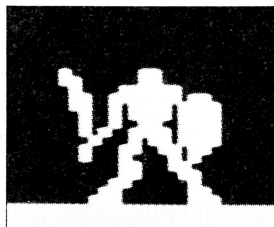
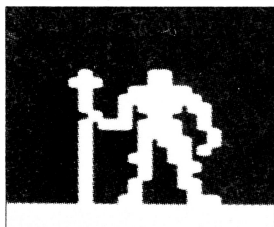
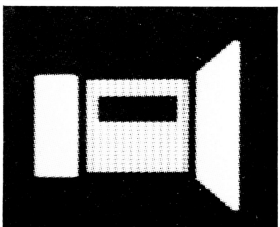
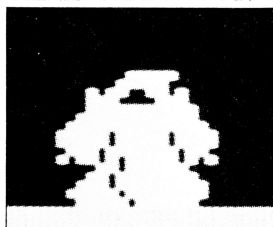
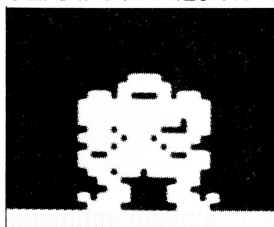
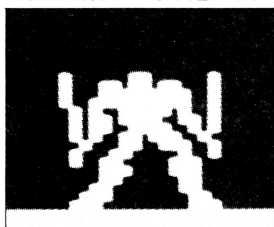
BY TEIJIRO

しばらくお休み

No.9で書いたとおり今一応高校3年生なので受験勉強しています。プログラム作りをしていないと、こんなに時間があるのかなあと驚いていますが、『魔城伝説』に熱中してもいます。でもプログラムはしばらくお休みします。落合和彦さま、これからも素敵な作品を作っていってください。郡嶋和生さま、好きです。川本健二さま、Beta・Kさま、おもしろい！

TEIJIRO

ゲーム中の画面。左下が村人のキャラ。左上が迷路の3D表示画面。

これが商店です。

たくましそうな盗賊。

騎士。相当強い。

兵士。倒すといいことがある。

3D画面上に現れた階段入口。

魔法使い。むちゃくちゃ強い。

巨人兵。ラグビー選手みたい。

敵の大将。でも影武者かも。

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記②〉とかね、なんかせこいことをしてたの。とゆーのは、やっぱ食費を切り詰めてでも〝あとに残る物〟が欲しかったわけ。そしたらホテルのマネージャーのJOHNという親切なGentlemanが、そんな私たちを見るにみかね（私たちはホテル周辺しか出歩かなかったの。何故なら、それで満足していたし、そうするつもりで来たから）。車でチャイニーズ・シアターへ連れていってくれた。そこで、はじめて、私たちはピザにありつけたのです。そのピザの、なんと美味しかったこと！（→）

■変数リスト

LI.EX.GO……RUUUNの生命力、強さ、所持金
E1.E2.E3……敵の生命力、強さ、所持金
A……現在位置
B……向き
M(n)……迷路データ
IT……アイテム
IS……宝石
A1……武器
A2……よろい
A3……盾

■プログラムの説明

10～130 初期設定
140～310 画面表示
320～400 迷路表示
410～730 ドアがあったときの処理
740～1060 敵と接触したときの処理
1070～1170 セーブ
1180～1340 RUUUNのデータの表示
1350～1460 ゲームオーバーおよびオープニング
1470～2590 ゲームクリア
1600～1720 マシン語データ
1730～1930 キャラクタデータ
1740～2030 迷路データ

■マシン語の説明

E010～E18F 迷路表示

```
10 SCREEN1,3,0:CLEAR300,&HDFFF:WIDTH28:K
EYOFF:R=RND(-TIME)
20 DEFINTA-Z:DEFUSR=&HE010:COLOR15,4,1
30 DIMA(5,15),M(350),B$(10),NA$(8)
40 FORI=0TO11:READA$,B$:PP=0:FORJ=0TO31:
PO=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
50 POKE&HE010+I*32+J,PO:PP=PP+PO:NEXT:IF
PP=VAL("&H"+B$)THENNEXTELSEPRINT"Data Er
ror in";I*10+1610:BEEP:END
60 FORI=0TO8:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J
,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
70 VPOKE&H2016,&H31:VPOKE&H2017,&HB1
80 VPOKE&H2018,&H91:VPOKE&H2019,&H71
90 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1433
6+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I
100 FORI=391TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VOR(
V/2):NEXT
110 FORI=0TO1:FORJ=0TO11:READA(I,J):A(I+
2,J)=-A(I,J):NEXTJ,I
120 FORI=0TO5:READLI(I),EX(I),GO(I),NA$(
I):NEXT
130 GOTO1390
140 A=65:B=0:LI=60:EX=100:GO=80:IT=0:IS=
0:A1=0:A2=0:A3=0:FL=1
150 CLS:FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING
$(27,182):NEXT
160 FORI=2TO11:LOCATE7,I:PRINTSPC(19)
170 NEXT:FORI=12TO14:LOCATE11,I:PRINTSPC
(15):NEXT:FORI=13TO15
180 LOCATE1,I:PRINTSPC(9):NEXT
190 FORI=16TO21:LOCATE1,I:PRINTSPC(25)
200 NEXT:LOCATE1,3:PRINT"THEカカカ":LOCATE
1,4:PRINT"GRACESカ":VPOKE6313,182
210 LOCATE7,2:PRINT"カ ―― RUUUN ][ ――"
220 FORI=14TO19:LOCATE2,I:PRINT"カカカカカカ"
:NEXT:LOCATE2,20:PRINT"タタタタタタ"
230 ONFLGOSUB240,250,260,270:GOTO280
240 RESTORE1940:RETURN
250 RESTORE1960:RETURN
260 RESTORE1980:RETURN
270 RESTORE2000:RETURN
280 READA$:FORI=3TO18:FORJ=0TO15:M(I*16+
J)=VAL(MID$(BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*4-11
,4))),J+1,1)):NEXTJ,I
290 READJ:FORI=1TOJ:READM,N:M(M)=N:NEXT:
PLAY"L64S10M1000O6CDFEFGEFBABBB"
300 GOSUB1190
310 GOTO390
320 '●●●●● めいん  ろうでぃん ●●●●●
330 S=STICK(0):C=C-(S=3)+(S=7)-(C<1)*8:B
=CMOD4
340 I$=INKEY$:IFSTRIG(0)THEN1080
350 IFS=3ORS=7THENPUTSPRITE1,(0,209):GOT
O390
360 IFS=1THENA=A+A(B,7)ELSE330
370 IFM(A)>0THENA=A-A(B,7):GOTO330
380 IFRND(1)<.1THEN750
390 FORI=0TO11:POKE&HE000+I,M(A+A(B,I)):
NEXT:U=USR(0)
400 IFM(A+A(B,7))<2THEN330
410 '●●●●● どあ が あるんだなっ !! ●●●●●
420 FORI=8TO10:LOCATE2,I:PRINT"カカカ":NEXT
430 PUTSPRITE1,(34,64),8,8:LOCATE10,18:P
RINT"DOORです。 あけますか? ":LOCATE10,20:PRINT
"1--あける。 2--あけない。"
440 I$=INKEY$:IFI$="2"THEN730ELSEIFI$<>"
1"THEN440
450 ONM(A+A(B,7))-1GOTO460,480,500,520,6
40,680,710,720
460 LOCATE10,20:PRINT"どくがすだ―――――!!":
PLAY"CDCDCDC":FORI=0TO2000:NEXT
470 LI=LI-60:GOTO730
480 LOCATE10,18:PRINT"うえにのぼるかいだんです。":
LOCATE10,20:PRINT"1-のぼる  2-のぼらない"
490 I$=INKEY$:IFI$="2"THEN730ELSEIFI$<>"
1"THEN490ELSEFL=FL+1:PLAY"BCB":GOTO230
500 LOCATE10,18:PRINT"したにおりるかいだんです。":L
OCATE10,20:PRINT"1-おりる   2-おりない  "
510 I$=INKEY$:IFI$="2"THEN730ELSEIFI$<>"
1"THEN510ELSEFL=FL-1:PLAY"BCB":GOTO230
520 PUTSPRITE0,(43,127),14,7:LOCATE12,16
:PRINT"しょうてん です。":LOCATE10,17:PRINT"なにを
かいますか?(0:でる)":GOSUB1190
530 LOCATE10,18:PRINT"1---[ぶき]        ":
LOCATE10,19:PRINT"2---[よろい]       "
540 LOCATE10,20:PRINT"3---[たて]        ":
LOCATE10,21:PRINTSPC(16)
550 I$=INKEY$:IFI$="1"ORI$="2"ORI$="3"TH
ENONVAL(I$)GOTO560,570,580ELSEIFI$="0"TH
EN730ELSE550
560 FORI=1TO4:LOCATE10,I+17:PRINTI;MID$(
"たんとう やり   おの    ちょうとう",I*5-4,5);:PRINTUS
ING":$###";40*I:NEXT:K=1:GOTO590
570 FORI=1TO4:LOCATE10,I+17:PRINTI;MID$(
"かわ  どう てつ  はがね",I*4-3,4);"のよろい";:PRIN
TUSING":$###";40*I:NEXT:K=2:GOTO590
580 FORI=1TO4:LOCATE10,I+17:PRINTI;MID$(
" き  どう てつ  はがね",I*4-3,4);"のたて";:PRINT
USING":$###";40*I:NEXT:K=3:GOTO590
590 I$=INKEY$:IFI$="0"THEN520
600 L=VAL(I$):IFL>0ANDL<5THENONKGOTO610,
620,630ELSE590
610 IFGO>=L*40THENPLAY"BBB":GO=GO-L*40:A
1=L:GOTO520ELSEPLAY"CCC":GOTO590
620 IFGO>=L*40THENPLAY"BBB":GO=GO-L*40:A
2=L:GOTO520ELSEPLAY"CCC":GOTO590
630 IFGO>=L*40THENPLAY"BBB":GO=GO-L*40:A
3=L:GOTO520ELSEPLAY"CCC":GOTO590
640 PUTSPRITE0,(43,127),14,7:LOCATE12,16
:PRINT"びょういんです。":LOCATE10,18:PRINT"0--
  でる。  "
650 LOCATE10,20:PRINT"1--LIFE 40UP:$20"
660 I$=INKEY$:IFI$="0"THEN730ELSEIFI$="1
"ANDGO>=20THENLI=LI+40:GO=GO-20:PLAY"BGA
":GOSUB1190:GOTO660
670 IFI$="1"THENPLAY"CCC":GOTO660ELSE660
680 T=IT:T=T-((T=0ORT=2ORT=4ORT=6)ANDA=1
10)-((T=0ORT=1ORT=4ORT=5)ANDA=142)*2-((T
>=0ANDT<4)ANDA=226)*4
690 IFT=ITTHEN460ELSELOCATE10,20:PRINT"た
からのはこがあります。   "
700 IT=T:PLAY"AFGEBB":FORI=0TO2000:NEXT:
GOTO730
710 EM=6:E1=180:E2=9:E3=0:NA$(6)="たいしょう"
:GOTO780
720 EM=7:E1=200:E2=10:E3=0:NA$(7)="たいしょう
":GOTO780
730 FORI=16TO21:LOCATE10,I:PRINTSPC(16):
NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB1190:GOTO33
0
740 '●●●●● てき だ―― ●●●●●
750 EM=FL+RND(1)*3-1:E1=LI(EM):E2=EX(EM)
:E3=GO(EM)
760 IFEM=5ANDMID$(BIN$(8+IT),4,1)<>"1"TH
ENE2=30
770 IFEM=7AND(A1<>5ORA2<>5ORA3<>5ORIT<>7
ORIS<>3)THENE2=50
780 FORI=16TO21:LOCATE10,I:PRINTSPC(16):
NEXT:PUTSPRITE0,(43,127),15,EM+(EM=7)
790 LOCATE15,16:PRINT"?";NA$(EM);"?"
800 FORI=17TO19:LOCATE10,I:PRINTSPC(15):
NEXT
810 LOCATE10,17:PRINT"LIFE";MID$("オオオオオオ
オオオオ",1,E1/20+1)
820 LOCATE10,18:PRINT"LEV ";MID$("タタタタタタ
タタタタ",1,E2)
830 LOCATE10,19:PRINT"GOLD";MID$("ネネネネネネ
ネネネネ",1,E3*2/3)
840 LOCATE10,20:PRINT"1-ATTACK 2-TALK":L
OCATE10,21:PRINT"3-ESCAPE         "
850 IN=VAL(INKEY$):IFIN>0ANDIN<4THENPLAY
"EG":ONINGOTO860,930,1020ELSE850
860 IFRND(1)*(EX/50+A1)>RND(1)*E2THENE1=
E1-(EX/100+A1)*RND(1)*10:PLAY"EAB"ELSELI
=LI-E2*RND(1)*(20-(A2+A3)):PLAY"CC"
870 IFE1<=0THENLOCATE3,21:PRINT"WIN!!":E
X=EX+10:GO=GO+E3ELSE920
880 IFEM=6THENLOCATE8,21:PRINT"おれは、かげむし
ゃなのだ。":A=A+A(B,7):A1=-5*(A1=4)-A1*(A1<4
):FORI=0TO2000:NEXT:GOTO1040
890 IFEM=5ANDA3=4THENA3=5:PLAY"BGGF":GOT
O1040
900 S=IS:S=S-((S=0ORS=2ORS=4ORS=6)ANDEM=
2ANDRND(1)>.7)-(S>=0ANDS<4ANDEM=7)*4:IFS
<>ISTHENPLAY"AFGEBB":IS=S
910 IFEM=7THEN1480ELSE1040
920 GOSUB1190:GOTO800
930 ONEM+1GOTO940,960,800,970,980,1000,1
010,1010
940 IFMID$(BIN$(8+IT),3,1)<>"1"ORA2<>4TH
EN800
950 LOCATE6,21:PRINT"それは、せいぞうではないですか?
":IT=IT-2:A2=5:PLAY"CDEFGABB":FORI=0TO20
00:NEXT:GOTO1040
960 LOCATE10,21:PRINT"かねを、だせ――――!!":FOR
I=0TO2000:NEXT:GOTO800
970 LOCATE10,21:PRINT"もんどうむよう!!":FORI=0
TO2000:NEXT:GOTO800
980 IFMID$(BIN$(8+IT),2,1)<>"1"THEN800
```

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記③〉これこそがピザという食べ物なんだ、と実感。――さて、そのJOHNさんのことだけど、まー私も車に乗りながら、"軽率だったなー大丈夫かなー"と、怖くなっていたの。でも彼はそんな私の心配をすっかり消し去ってくれましたね。彼は英語を使っていたけど、生まれはペルーで、他にも7ヶ国語話せるのだそうです。語学力があるからいい人ってんでもないけどさ、でも、とっても嬉しかったのは、彼は日本語は全く知らないから、挨拶程度でも教えてくれというので、「元気ですか?」(→)

3つの宝石は見つかった。

しかしそれはあまりにも大きかった。

```
990 LOCATE10,21:PRINT"そのつえくれぬか?":IT=IT-4
:IS=IS+2:PLAY"CDEFGABB":FORI=0TO2000:NEX
T:GOTO1040
1000 LOCATE10,21:PRINT"ふ"ふおっ! ふ"ふおっ!":FO
RI=0TO2000:NEXT:GOTO800
1010 LOCATE10,21:PRINT"おれには、かてぬ!!!":FORI
=0TO2000:NEXT:GOTO800
1020 IFRND(1)>.3THENLI=LI-E2*RND(1)*25/(
A2+A3+1):PLAY"CCC"ELSE1040
1030 GOSUB1190:GOTO800
1040 PUTSPRITE0,(0,209):FORI=16TO21:LOCA
TE1,I:PRINTSPC(25):NEXT
1050 FORI=14TO19:LOCATE2,I:PRINT"カカカカカカカ
":NEXT:LOCATE2,20:PRINT"タタタタタタタ"
1060 A=A-A(B,7):GOTO300
1070 '●●●●● せ―――――ふ" ●●●●●
1080 LOCATE11,17:PRINT"SAVEしますか?"
1090 LOCATE10,19:PRINT"[1]--- YES!!"
1100 LOCATE10,20:PRINT"[2]--- N O!!"
1110 I$=INKEY$:IFI$="1"THEN1130ELSEIFI$<
>"2"THEN1110
1120 FORI=17TO20:LOCATE9,I:PRINTSPC(17):
NEXT:GOTO300
1130 LOCATE9,19:PRINT"TAPEを、SETしてくだ"さい。"
:LOCATE10,20:PRINT "PUSH[SPACE]KEY!!"
1140 IFSTRIG(0)=0THEN1140
1150 OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1
1160 PRINT#1,A,B,LI,EX,GO,IT,IS,A1,A2,A3
,FL
1170 CLOSE#1:GOTO1120
1180 '●●●●● RUUUN の て"ーたー ●●●●●
1190 FORI=3TO6:LOCATE9,I:PRINTSPC(15):NE
XT:IFLI=<0THEN1360ELSEIFLI>200THENLI=200
1200 LOCATE9,3:PRINT"LIFE";MID$(" オオオオオオ
オオオ",1,LI/20+1)
1210 IFEX>1090THENEX=1090
1220 LOCATE9,4:PRINT"EXP ";MID$(" ククククク
ククク",1,(EXMOD100)/10+1)
1230 LOCATE9,5:PRINT"LEV ";MID$(" タタタタタ
タタタ",1,EX/100+1)
1240 IFGO>200THENGO=200
1250 LOCATE9,6:PRINT"GOLD";MID$(" ネネネネネネ
ネネネ",1,GO/20+1)
1260 IFA1>0THENLOCATE9,8:PRINT"ふ"き:";MID
$(" たんとう   や  り   お  の    ちょうとう ゆうしゃのけん",
A1*7-6,7)
1270 IFA2>0THENLOCATE9,9:PRINT"よろい:";MID
$("か わ ど"う て つ はか"ねゆうしゃ",A2*4-3,4);"のよろい
"
1280 IFA3>0THENLOCATE9,10:PRINT"たて :";MI
D$(" き  ど"う て つ はか"ねゆうしゃ",A3*4-3,4);"のたて
"
1290 LOCATE12,11:PRINT"[たからもの]":FORI=0TO
2:LOCATE11,I+12:PRINTSPC(15):NEXT
1300 FORI=0TO2:IFMID$(BIN$(8+IT),4-I,1)=
"1"THENLOCATE11,12+I:PRINT"・";MID$("すいしょ
うせいそ"う つ え",I*5+1,5)
1310 NEXT
1320 FORI=0TO2:IFMID$(BIN$(8+IS),4-I,1)=
"1"THENLOCATE17,12+I:PRINT"・ほうせき(";MID$(
"あかあおき",I*2+1,2);")"
1330 NEXT
1340 RETURN
1350 '●●●●● け"――――――むおーは"ー ●●●●●
1360 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):FORI=0
TO2:LOCATE7,9+I:PRINTSTRING$(13,200):NEX
T
1370 LOCATE8,10:PRINT" GAME OVER ":FORI=
0TO5000:NEXT
1380 '
1390 CLS:LOCATE5,7:PRINT"<<< THE GRACES
>>>"
1400 LOCATE6,10:PRINT"―― RUUUN ][ ――"
1410 LOCATE4,18:PRINT"[1] :     START"
1420 LOCATE4,20:PRINT"[2] :   LOAD => STA
RT"
1430 I$=INKEY$:IFI$="1"THEN140ELSEIFI$<>
"2"THEN1430
1440 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1
1450 INPUT#1,A,B,LI,EX,GO,IT,IS,A1,A2,A3
,FL
1460 CLOSE#1:GOTO150
1470 '●●●●● くりあっ ●●●●●
1480 PUTSPRITE0,(0,208):IS=7:GOSUB1190
1490 FORI=16TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(
26,192):NEXT
1500 A$(0)="!さろど°・SVVVOはすもうひ・かんーち「!!"
1510 A$(1)="!し"すっけはまえそくやへ°す°ぬやな°ろ・!!"
1520 A$(2)="さろど°さはけぬぬや・ほうんき°かなせ°ろれさな"
1530 A$(3)="ど°いわえ「!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
1540 A$(4)="!くむひうみ・#よえすゅ#なにーちヲヲヲヲヲヲ「"
1550 FORI=0TO4:FORJ=0TO23:CH=ASC(MID$(A$
(I),J+1,1))-1
1560 LOCATEJ+2,I+17:PRINTCHR$(CH):IFCH<>
32THENPLAY"CB"
1570 IFPLAY(0)THEN1570ELSENEXTJ,I
1580 PLAY"L8ABGFEDCGFGFDGGEFABBBBBBB","L
103ADB"
1590 FORI=0TO10000:NEXT:GOTO1390
1600 '●●●●● いろんな て"ーたー ●●●●●
1610 DATA 21E31806050E063EB6CD4D00110100
1979D6014FFE0120EF111B001910E70000,85D
1620 DATA 060521FFDF581600197EFE01200921
2219193EB8CD4D0010E9000000000000000,7B5
1630 DATA 2105E07EFE0120172103193EB1CD4D
002123193EB5CD4D002143193EB2CD4D00,9F1
1640 DATA 2109E07EFE0120172107193EB3CD4D
002127193EB5CD4D002147193EB4CD4D00,A05
1650 DATA 2106E07EFE012027060321 03193EB8
CD4D00112000191 0F52104193EB1CD4D00,8B7
1660 DATA 2124193EB5CD4D002144193EB2CD4D
0000000000000000000000000000000000,4F3
1670 DATA 2108E07EFE0120270603210 7193EB8
CD4D0011200019 10F52106193EB3CD4D00,8C1
1680 DATA 2126193EB5CD4D002146193EB4CD4D
0000000000000000000000000000000000,4F9
1690 DATA 210AE07EFE0120 2021E3183EB1CD4D
002163193EB2CD4D0006032103193EB5CD,A9A
1700 DATA 4D001120001910F5000000210BE07E
FE01202021E7183EB3CD4D002167193EB4,923
1710 DATA CD4D0006032107193EB5CD4D001120
001910F52107E07EFE01C0002104190603,84C
1720 DATA 0E043EB8CD4D001101001979D6014F
FE0120EF111D001910E700C900000000000,801
1730 DATA1416,80C0E0F0F8FCFEFF
1740 DATA1424,FFFEFCF8F0E0C080
1750 DATA1432,0103070F1F3F7FFF
1760 DATA1440,FF7F3F1F0F070301
1770 DATA1448,FFFFFFFFFFFFFFFF
1780 DATA1456,0000000000000000
1790 DATA1472,FFFFFFFFFFFFFFFF
1800 DATA1536,FFFFFFFFFFFFFFFF
1810 DATA1600,FFFFFFFFFFFFFFFF
1820 DATA 03060C1F1F1E0E070F0F1F1F1F1F3F
1FC06030F8F8F870E0F0D0D8B8B8B8BC78
1830 DATA 0101070F0B1913272616060C0C0818
708080E0F0D099C9E5626130181 80C0C07
1840 DATA 2070212322122E2020202120202121
236060F8FCF662F2F1B99A988C880C0407
1850 DATA 80C0436765252429112322030306 0C
1CC0C0F0F6EFEFCFEF6F3614180C040607
1860 DATA 0103161C1F3F7FFBFB77B50D1B3B7D
3EF0E06838FCFCFEEFEFF6F5F8FCFEFEFC
1870 DATA 01031A3F3F3F1B3D1B273F1B0C062E
1CC0E02CFEFEF6C6BCD8E6FE7C0C181D0E
1880 DATA 818D8F9F535B595323464C0E0C1838
7081B1F9F9E9CDE57239091C1C0C0C0607
1890 DATA 020102050B97AF5F3F272727272727
27408040A0D0E9F5FAFCFCFCFCFCFCFCFC
1900 DATA FFFF808080FFFFFFFFFFFF0000000
00C0C040404 0C0C0C0C0C000000000000
1910 DATA -34,-33,-32,-31,-30,-18,-17,-1
6,-15,-14,-1,1
1920 DATA -30,-14,2,18,34,-31,-15,1,17,3
3,-16,16
1930 DATA 30,1,5,むらひ"と,50,2,7,とうそ"く,70,3
,8,へいし,100,5,10,きし,150,7,25,まほうつかい,200,7
.5,12,きょし"んへい
1940 DATA EBFF82D59E85C2F5A0858309E41382
A1BA958287827FB9018001BFF78011FFFD
1950 DATA 4,51,5,53,6,190,3,302,3
1960 DATA FFFF2AABAA8BA8AB8AABAAABAA2BA2
A1CABD8BC79591E4A592C9C09394 09BFFD
1970 DATA 4,64,3,190,4,289,3,302,4
1980 DATA FFFFA005A005A0058005A005A001A0
05A005A005A005FC058405F7FD8601FFFF
1990 DATA 13,64,4,79,2,111,7,143,2,175,2
,207,2,239,2,271,2,289,4,295,2,297,2,299
,2,301,3
2000 DATA FFFFFFFFC001D555C001D555C001D5
55C001D555C001D555C001D555C001FFFF
2010 DATA 24,67,8,69,2,71,9,73,2,75,8,77
,2,97,2,111,8,129,8,143,7,161,2
2020 DATA 175,8,193,8,207,2,225,7,239,8,
257,8,271,2,291,2,293,8,295,2
2030 DATA 297,8,299,2,301,4
2040 '┌──────────────────────┐
2050 '| [[[[[[ THE GRACES ]]]]]] |
2060 '|       ( RUUUN ][ )       |
2070 '|                          |
2080 '|              by TEIJIRO  |
2090 '└──────────────────────┘
```

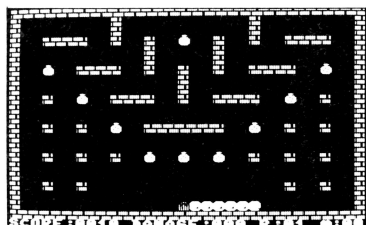
ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記④〉「ありがとう」「こんにちは」……など、笑いながら、じつに軽〜く言っていたの。そしたらね、次の日、私たちがプールサイドで日光浴をしてたら、彼がこっちに歩いてきて、「コンニチワ、オゲンキデスカ?」と、言ってきたのだ！ これにはいたく感動してしまった……。——何日かして、アメリカでお世話になる筈だった医学生（友達のお兄さん。もちろん日本人）にコンタクトをとり、私たちは今、こうこうこーして、こうこうこんな所に泊まっています、と言ったところ、(→)

キャタピ

CATERPI

FOR MSX(16K)/MSX2

SCORE:0010 DAMAGE:000 R:01 S:01

⬆キャタピのメロディにのって1面目のはじまり、はじまり。原作とはちょっと違う。

—CAST—

キャタピくん

ほとんどしげっち

キャタピくんの好物

メロン 10てん

パイナップル 100てん

キャタピくんの敵

ポピー

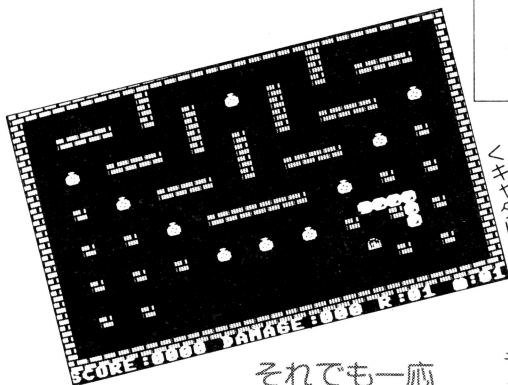
毒キノコ ダメージ10

SCORE:0000 DAMAGE:000 R:01 S:01

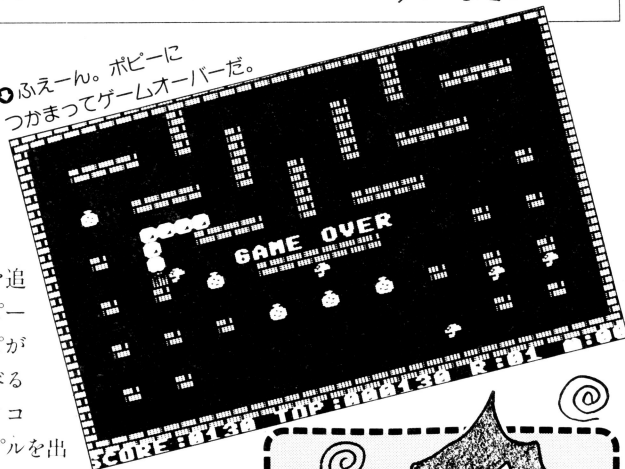
⬆モゾモゾモゾと上に昇っていくキャタピ。

GAME OVER

SCORE:0134 TOP:000134 R:01 S:01

⬇ふえーん。ポピーにつかまってゲームオーバーだ。

それでも一応 キャタピくんなのです

'85年No.1のパンプ作『CATERPI』の移植版。画面やBGMはよく似ているのだけど、ゲーム内容やアルゴリズムがぜんぜん違うので、編集部内部では『CATERBI』(キャタピ) と呼んでいます。

で、遊び方。イモムシのキャタピをカーソルキーまたはジョイスティックで動かして、水色のメロンを取ります。重力があるので、上へ伸びあがって頭をブロックにひっかけないと昇れません。ただし、ブロックに頭をぶつけるとダメージが2増えて、逆方向に反転(反転しない場合もある) します。また、ブロックやフルーツから離れると落下してしまいます。

キャタピを追っかけるポピーは、キャタピがメロンを食べるたびに毒キノコやパイナップルを出してきます。パイナップルは100点ボーナスだけど、毒キノコはマイナス10点ですよ！

ダメージが100になったり、ポピーにつかまったりすると、キャタピが1匹減って、残りが0になるとゲームオーバー。

メロンは1個10点、10個食べると1面クリアで、ダメージが30以下だとキャタピが1匹増えます。

面のパターンは全部で10。運がよければダブルスコアの青面も出てきます。リプレイはスペースキー。 (よ)

ちなみに私は受験生

原作とは違った動きをするので少し難しいかも知れません。必勝法はキノコを利用して、ポピーを閉じこめること。また、ポピーの頭に乗っかって上へ上がることです。これができるようになれば10面クリアも夢ではない。ところで、私はなんと2回連続採用されてしまった。ラッキー！ うーむ、あとで恐ろしいことが起こるような気がする……。

BY HIROSHI

〈CATERPI〉ごぞんじパンプの名作の「CATERPI」なのですが、はっきり、くっきり、いい色あざやか、なにを言いたいのかというと難しいのです。なにせなかなかクリアできないのです。私は根性という2文字を背中に背負いながらプレーをした結果、どうにか一面クリヤーすることができました。but、それでおわり。というわけで、みなさんもがんばって、クリヤーしてみてください。きっとX1よりも、88よりも、難しいでしょうが。(MoMo)

■変数リスト

- C……キャタピの数
- D……ダメージ
- F……メロンの数
- H$(n), H……キャタピの顔のキャラクタ
- M, N……ポピーの座標
- P$(n)……面パターン格納
- Q……キャタピ先頭番号
- R……ラウンド数
- S, HS……スコア、ハイスコア
- T$(n)……面パターン表示用
- U……落下フラグ
- V, W……キャラクタコード
- X(n), Y(n)……キャタピの座標
- Z(n)……反転用
- BF……ぶつけフラグ
- PF……ポピーの点滅フラグ

■プログラムの説明

行	内容
10〜 70	初期設定
80〜110	面作成
120〜160	キー入力、落下
170	頭ぶつけ
180	メロン食べ
190	パイナップル食べ
200	毒キノコ食べ
210〜230	キャタピ移動
240〜260	ポピー移動
270〜330	反転サブ
340〜360	落下サブ
370〜380	面クリア
390〜400	ミス、ゲームオーバー
410	リプレイ
420〜470	キャラクタデータ
480〜570	面データ

```
10 CLEAR:SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF:COLO
R 7,1,Ø:DEFINT A-Z:DEFSTR E:DEFUSR=&H9Ø
20 DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):DEFFNE
(X,Y)=RIGHT$(STR$(X+1Ø^Y),Y):M$(Ø)="FCFC
GDGDAEAEGDGD":M$(1)="BAGFEDCABAGFEDCA":M
U$(Ø)="FCFCGDGDAEAEGDGD":MU$(1)="CDEFGAB
CDEFGABCDEGAB+CR"
3Ø FOR I=384 TO719:VPOKE I,VPEEK(I) OR V
PEEK(I)/2:NEXT:PLAY"VO6L32"
4Ø FORI=ØTO1Ø:READA$:FORJ=ØTO7:READB$:VP
OKEVAL("&H"+A$)*8+J,VAL("&H"+B$):NEXTJ,I
5Ø VPOKE8198,16Ø:VPOKE8199,16Ø:VPOKE82Ø4
,24Ø:VPOKE82Ø6,48:VPOKE82Ø7,16Ø:VPOKE82Ø
8,2Ø8:R=1:C=2:C$="hhh":Z=RND(-TIME)
6Ø FOR I=1 TO1Ø:READ A$:P$(I)=A$:NEXT
7Ø H$(1)="a":H$(2)="b":H$(3)="c":H$(4)="
d":A$=CHR$(29):B$=CHR$(31):L$="h"+A$+B$:
T$(Ø)="":T$(1)="h":T$(2)="p":T$(3)=C$:T$
(4)=L$+L$+L$:T$(5)=T$(3)+A$+A$+A$+T$(4)
8Ø CLS:BR=-(RND(1)<.Ø5)+1:VPOKE 82Ø5,96+
(BR=2)*32:A$=STRING$(31,1Ø4):PRINT A$:FO
R I=1 TO2Ø:LOCATE Ø,I:PRINT"h";SPC(29);"
h":NEXT:PRINT A$
9Ø FOR I=Ø TO6:FOR J=Ø TO9:LOCATE J*3,I*
3:PRINT T$(VAL(MID$(P$(R),I*1Ø+J+1,1))):
NEXT J,I
1ØØ LOCATE Ø,22:PRINT"SCORE¥";FNE(S,4);"
 DAMAGE¥ØØØ R¥";FNE(R,2);" a¥";FNE(C,2);
:LOCATE 12,2Ø:PRINT"ぃeeeeeb"
11Ø FORI=ØTO5:X(I)=I+13:Y(I)=2Ø:NEXT:M=1
2:N=2Ø:D=Ø:F=Ø:G=Ø:H=2:O=1:Q=5:U=Ø:PF=Ø
12Ø FOR I=Ø TO5:IF FNV(X(I),Y(I)+1)<1Ø4
THEN NEXT:U=1:GOSUB 27Ø
13Ø K=STICK(Ø)+STICK(1):IF K MOD2=Ø AND
U=Ø THEN 23Ø ELSE IF U=1 THEN K=5
14Ø L=(Q+1)MOD6:XX=X(L):YY=Y(L):A=(K=7)-
(K=3):B=(K=1)-(K=5):AA=X(Q)+A:BB=Y(Q)+B
15Ø I=FNV(AA,BB):ON INSTR(" eぃhpx♠",CHR$
(I)) GOTO 21Ø,17Ø,16Ø,17Ø,18Ø,19Ø,2ØØ
16Ø U=Ø:GOTO 23Ø
17Ø D=D+2:LOCATE18,22:PRINTFNE(D,3):IFD>
99THEN39ØELSE BF=1:U=Ø:GOSUB27Ø:GOTO23Ø
18Ø PLAY"O7CDEGBO6":G=1:S=S+1Ø*BR:F=F+1:
LOCATE 6,22:PRINT FNE(S,4):LOCATE AA,BB:
PRINT" ":IF F=1Ø THEN 37Ø ELSE 21Ø
19Ø PLAY"O7CECEDFDFCECEDFDFO6":S=S+1ØØ*B
R:LOCATE 6,22:PRINT FNE(S,4):GOTO 21Ø
2ØØ PLAY"O6FBFBFBFB":D=D+1Ø:LOCATE 18,22
:PRINT FNE(D,3):IF D>99 THEN 39Ø
21Ø Q=(Q+1)MOD6:X(Q)=AA:Y(Q)=BB
22Ø H=K¥2+1:LOCATEX(Q),Y(Q):PRINTH$(H):L
OCATEX(Q)-A,Y(Q)-B:PRINT"e":LOCATEXX,YY:
PRINT" ":PLAYMID$(M$(U),O,1):O=OMOD16+1
23Ø BF=Ø:IF U=1 THEN 14Ø
24Ø VPOKE 82Ø9,64-(PF=Ø)*64:PF=(PF=Ø):A=
SGN(X(Q)-M):V=FNV(M+A,N):IF A<>Ø AND V=3
2 THEN B=Ø:GOTO 26Ø
25Ø B=SGN(Y(Q)-N):W=FNV(M,N+B):A=Ø:IF B<
>Ø AND W=32 THEN 26Ø ELSE I=ASC(H$(H)):I
F V=I OR W=I THEN 39Ø ELSE 12Ø
26Ø M=M+A:N=N+B:LOCATE M,N:PRINT"ぃ":LOCA
TE M-A,N-B:PRINT CHR$(32-(G=1)*(96+(RND(
1)<.1)*8)):G=Ø:GOTO 12Ø
27Ø FORI=ØTO4:Z(I)=((Q+1)MOD6+I)MOD6:NEX
T:V=FNV(X(Q),Y(Q)+1):I=SGN(Y(Q)-Y(Z(Ø)))
28Ø IFBF=ØTHENIFV=32THEN RETURN ELSE IFF
NV(X(Z(Ø)),Y(Z(Ø))+1)<>32THEN34ØELSE3ØØ
29Ø IF I>Ø THEN RETURN
3ØØ SWAP X(Q),X(Z(Ø)):SWAP Y(Q),Y(Z(Ø)):
SWAPX(Z(1)),X(Z(4)):SWAPY(Z(1)),Y(Z(4))
31Ø SWAP X(Z(2)),X(Z(3)):SWAP Y(Z(2)),Y(
Z(3)):LOCATE X(Z(Ø)),Y(Z(Ø)):PRINT"e"
32Ø A=SGN(X(Q)-X(Z(4))):B=SGN(Y(Q)-Y(Z(4
))):H=-(A<Ø)*4-(A>Ø)*2-(B<Ø)-(B>Ø)*3
33Ø LOCATE X(Q),Y(Q):PRINT H$(H):RETURN
34Ø V=FNV(X(Q),Y(Q)+2):LOCATE X(Q),Y(Q):
PRINT" ":Y(Q)=Y(Q)+1
35Ø FOR I=Ø TO4:LOCATE X(Z(I)),Y(Z(I)):P
RINT" ":Y(Z(I))=Y(Z(I))+1:NEXT
36Ø LOCATE X(Q),Y(Q):PRINT H$(H):FOR I=Ø
 TO4:LOCATE X(Z(I)),Y(Z(I)):PRINT"e":NEX
T:U=Ø:RETURN 12Ø
37Ø IF PLAY(Ø) THEN 37Ø ELSE IF BR=2 THE
N LOCATE 19,23:PRINT"X2";
38Ø PLAY"S8M5ØØO7C1C1C1":FOR I=D TO99:S=
S+BR:LOCATE 6,22:PRINT FNE(S,4);" BONUS¥
";FNE(99-I,4):NEXT:A=USR(Ø):PLAY"O6L32":
R=R+1:C=C-(D<31):IFR=11 THEN C=Ø ELSE8Ø
39Ø PLAY MU$(-(R=11)):IF S>HS THENH S=S
4ØØ IFPLAY(Ø)THEN 4ØØELSE C=C-1:IFC<ØTHE
N LOCATE11,11:PRINT"GAME OVER":PLAY"O6B+
A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C"ELSE8Ø
41Ø LOCATE 11,22:PRINT"TOP¥";FNE(HS,6):I
F STRIG(Ø)+STRIG(1) THEN S=Ø:C=2:R=1:GOT
O 8Ø ELSE 41Ø
42Ø DATA 5C,ØØ,18,18,ØØ,18,18,ØØ,ØØ,61,Ø
Ø,36,7F,5D,5D,7F,7F,3E
43Ø DATA 62,ØØ,3E,7F,7B,7B,7F,7Ø,3E,63,Ø
Ø,3E,7F,7F,5D,5D,7F,36
44Ø DATA 64,ØØ,3E,7F,6F,6F,7F,Ø7,3E,65,Ø
Ø,3E,7F,7F,7D,79,71,3E
45Ø DATA 68,ØØ,FB,FB,FB,ØØ,BF,BF,BF,7Ø,1
C,Ø8,3E,67,79,4F,73,3E
46Ø DATA 78,24,3C,6A,56,6A,56,6A,3C,8Ø,Ø
Ø,1C,2E,5F,7F,Ø8,38,3Ø
47Ø DATA 88,ØØ,1C,22,49,5D,6F,6F,7F
48Ø DATA ØØ4ØØØ4ØØØ311424131Ø231141312Ø
123113121Ø11233121Ø11122211Ø11ØØØØ11
49Ø DATA ØØØØØØØØØØ5542112Ø414513441Ø
124425512Ø211341311Ø1123112120110ØØØ11
5ØØ DATA ØØØØØØØØØØ541255412Ø5154414540
12541215101211244120111123144011200Ø231
51Ø DATA ØØ4ØØØØØ4ØØ2141214123141111143Ø
21421241231411111430214121412314100Ø143
52Ø DATA ØØØØØØØØØØØ21351215431124512510
254151112315423154402111214140111101121
53Ø DATA ØØ4ØØØØØ4Ø3342542234Ø2144154310
444123142054121124101121111120111ØØØ111
54Ø DATA ØØ4Ø4Ø4Ø4ØØ2124242123131444314Ø
244141241314121141202110001130000444000
55Ø DATA ØØØØØ4Ø4ØØ345425341231434424510
233112151351225123104351312510121000151
56Ø DATA ØØØØØ4ØØØØØ3142143140421421421Ø
131142131031421431404214214210131102131
57Ø DATA ØØØØØ4ØØØ4351513122301251534530
223112142345442424231313111340110000031
```

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記⑤〉とても驚かれた。とゆーのは、私たちの泊まってた場所は〝サンセット・ブルバード〟とゆーとこなんだけどね、とっても犯罪の多い、とっても危険なとこなんだと。「すぐに移った方がいい」と言われ、某大学のドーマトーリィに泊まれるようにしてくれた。もち、無料で。でも、その夜は悲しかった。だって、サンセット・ブルバードの人たち（ブティックのお姉さん、コンビニエンスストアのお兄さん、アイスクリーム屋のお兄さん、美容院のお姉さん、JOHN……など）（→）

オセロ衰弱

FOR MSX(16K)/MSX2

LOLIの番。うーむ、がんばってるな。

戦いは始まった。まず、パンプの番。おっ、さすがは暗記ネコ。あたりだ！

エイキチの番。残りは2つしかないのでこれで終わりです。

成績発表。エイキチの優勝。大勢でやると楽しいよ。

BY 山下 修

レベルが高い

何を書こうかドキドキしながら迷っています。家族に「つまらん！」と大非難され、自分でも「おもしろくないな！」と思いつつあったゲームが採用されることになって、骨の髄から感激しています。これが初投稿です。ポシェットのMSXのプログラムはレベルが高いです。けれども、もう少しキャラを大きくしてほしいなとも思います。時習館高校の山下でした。

オセロ＋神経衰弱 多人数で燃える！

「単にオセロと神経衰弱を合わせたものです」と作者はけんそんしていますが、これははっきりいってうけまくりました。

RUNして遊ぶ人数を入力（2人～5人）すると名前をきいてくるので、これを入力すると、8×8のマス目の上に小さな四角の枠が表示されます。マス目の裏には32種の英文字とマークが1組ずつ、バラバラに隠してあります。自分の順番になったらカーソルキーで四角の枠を動かして「これだ」と思うマスでスペースキーを押してください。これを神経衰弱と同じ要領で2回やって、同じマークや英文字が出ればおめでとう、もう一度できます。出なければ、次の人に順番が回ります。このへんは神経衰弱とまったく同じですね。

同じマークをひきあてた場合はそのコマは自分のコマになり、タテヨコで自分のコマが他人のコマをはさんでいれば、このあいだも

■変数リスト

BA(n,m)……マス目の内容
X,Y……枠のX,Y座標
CO(n)……プレイヤーの色番号
NN……プレイヤーの人数
PL$(n)……プレイヤーの名前
C……マーのや英文字のバックの色番号
X(n),Y(m)……スペースキーが押されたマスの座標
TE(n)……めくったマークや英文字
LO……色のかわるコマの長さ
X1,Y1……色のかわるコマの座標
GA……コマのおかれた数÷2
PO( )……各プレイヤーのマス目の数

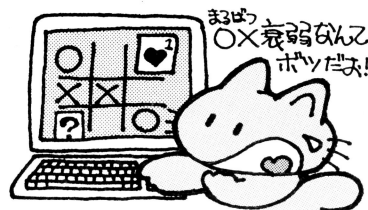
■プログラムの説明

リストにくわしいので、カット

■参考

マイコンBASICマガジン'85年3月号「WHITE & BLACK」
アスキー・ポケットバンクシリーズ6「神経衰弱」

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記⑥〉は、とてもいい人たちだと感じていたし、とっても心地良かったし、本当に気に入っていたの。それに比べ、大学寮はガランとしていて、狭かったし、冷たかったし、虫はでるわで、「サンセットブルバードに戻りたいよー」と、友達と泣きそーな声で話してたの。で、次の日、私たちはその留学生に、元のホテルへ戻りたいということを言った。それについては頭痛がする程話し合った。なんせ頭のいい人たちだから何を言っても返す言葉が見つからなくなる様なことを言われてしまうの。(→)

じぶんのコマになります。このへんはやっぱりオセロですね。

こうしてマス目全部がコマで埋まったとき、いちばん自分のコマの多いひとが優勝、コマ数の順に2位、3位が決定されます。

基本的には暗記力の問題ですが、オセロの戦略上重要なマス目のコマを先にとるようにすることも大事です。

このゲームは、4人くらいでやるとなかなか燃えるので、ぜひ、一度やってみることをおすすめします。（よ）

まるばつ○×衰弱なんてボツだよ!

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 '●●●●●        オセロ すいじ゛ゃく        ◆◆◆◆◆
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
40 GOSUB 610:COLOR 15,2,2:OPEN "GRP:" AS
#1:GOSUB 710
50 '●●●●●●●●●●●●●● MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
60 FOR PL=1 TO NN
70 LINE(0,150)-STEP(252,8),2,BF:COLOR CO
(PL):PSET(30,150),2
80 PRINT#1,PL$(PL);"の は゛ん":COLOR 15:FOR
TE=0 TO 1
90 ST=STICK(0):IF STRIG(0) AND BA(X,Y)>6
4 THEN 140
100 X=X+(ST=3)*(X<8)-(ST=7)*(X>1):Y=Y+(S
T=5)*(Y<8)-(ST=1)*(Y>1)
110 PUTSPRITE 0,(24+X*16,-7+Y*16),CO(PL)
,0
120 FOR Z=0 TO 20:NEXT:GOTO 90
130 '●●●●●●●●●●●●● めくる ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
140 PLAY"V13O5L64CE":C=((BA(X,Y)-65) MOD
 6)*2+3
150 LINE(25+X*16,-5+Y*16)-STEP(14,14),C,
BF
160 FOR K=0 TO 1:PSET(30-K+X*16,-1+Y*16)
,C:PRINT#1,CHR$(BA(X,Y)):NEXT
170 TE(TE)=BA(X,Y):X(TE)=X:Y(TE)=Y:NEXT
180 '●●●●●●●●●●●●● はんてい ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
190 IF TE(0)=TE(1) AND NOT(X(0)=X(1) AND
 Y(0)=Y(1)) THEN 250
200 '  ●●●●●●●●●●● はず゛れ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
210 COLOR CO(PL):PSET(150,150),2:PRINT#1
,"は ず゛ れ":PLAY"O3GFEDC":FOR I=0 TO 200:N
EXT
220 FOR I=0 TO 1:LINE(25+X(I)*16,-5+Y(I)
*16)-STEP(14,14),2,BF:NEXT
230 IF PL=NN THEN 60 ELSE NEXT
240 '  ●●●●●●●●●●● あたり ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
250 PUTSPRITE 0,(0,209):PSET(150,150),2:
COLOR CO(PL):PRINT#1,"あ た り !!":PLAY"O5L
64CDEFG":FOR I=0 TO 200:NEXT
260 '●●●●●●●●●●●● こま おく ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
270 FOR I=0 TO 1:BA(X(I),Y(I))=PL:LINE(2
5+X(I)*16,-5+Y(I)*16)-STEP(14,14),2,BF
280 CIRCLE(32+X(I)*16,2+Y(I)*16),6,CO(PL
):PAINT(32+X(I)*16,2+Y(I)*16),CO(PL):NEX
T
290 '●●●●●●●●●●●● はさんだ゛か ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
300 FOR K=0 TO 1:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1
TO 1:LO=0:IF I=0 AND J=0 THEN 350
310 X1=X(K):Y1=Y(K)
320 X1=X1+I:Y1=Y1+J:IF BA(X1,Y1)>5 OR BA
(X1,Y1)=0 THEN 350
330 IF BA(X1,Y1)=PL THEN IF LO=0 THEN 35
0 ELSE GOSUB 380
340 LO=LO+1:GOTO 320
350 NEXT:NEXT:NEXT:GA=GA+1:IF GA=32 THEN
 430
360 GOTO 70
370 '●●●●●●●●●●●● うらか゛えす ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
380 X1=X(K):Y1=Y(K):FOR L=1 TO LO
390 X1=X1+I:Y1=Y1+J:BA(X1,Y1)=PL
400 CIRCLE(32+X1*16,2+Y1*16),6,CO(PL):PA
INT(32+X1*16,2+Y1*16),CO(PL):PLAY"O3L64C
"
410 NEXT:RETURN 350
420 '●●●●●●●●●●●●●● END ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
430 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8
440 PO(BA(I,J))=PO(BA(I,J))+1
450 NEXT:NEXT
460 FOR I=1 TO NN-1:FOR J=I TO NN
470 IF PO(I)>=PO(J) THEN 490
480 SWAP PO(I),PO(J):SWAP PL$(I),PL$(J)
490 NEXT:NEXT
500 PLAY"L8M10000S0O5G2E4.FG2C2DEFGF4E4D
1EFGAG4G4O6C2O5G2F4E4D4.CC1"
510 SCREEN 1,0,0:COLOR 15:LOCATE 3,0:PRI
NT"せ い せ き":FOR I=1 TO NN
520 PRINT I;"い   ";PL$(I);" サン";:PRINTUS
ING"  ##";PO(I);:PRINT"テン"
530 PO(I)=0:NEXT:GA=0
540 IF PLAY(0) THEN 540
550 PRINT:PRINT:PRINT" もういちと゛ やる ? (Y/N)
"
560 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 560
570 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 710:G
OTO 60
580 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
590 GOTO 560
600 '●●●●●●●●●● OPENING ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
610 SCREEN 1,,0:WIDTH 29:COLOR 15,4,7
620 DEF FNA(A)=INT(RND(1)*A)+1:DIM BA(9,
9):X=1:Y=1:SAMU=RND(-TIME)
630 CO(1)=1:CO(2)=15:CO(3)=11:CO(4)=9:CO
(5)=4
640 LOCATE 3,1:PRINT"なんにんて゛ しますか (2-5)";
:INPUT NN$
650 IF NN$<"2" OR NN$>"5" THEN 640 ELSE
NN=VAL(NN$)
660 LOCATE 2,5:PRINT"なまえ を おしえて ( 6もじ゛ ま
て゛ )":FOR I=1 TO NN
670 LOCATE 0,6+I:PRINT I;"PLAYER ";:INPU
T PL$(I)
680 IF PL$(I)="" THEN PL$(I)="OSAMU"+CHR
$(48+I)
690 PL$(I)=LEFT$(PL$(I)+"      ",6):NEXT
:RETURN
700 '●●●●●●●●●●● SCREEN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
710 SCREEN 2,1,0:GOSUB 840
720 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
730 BA(I+1,J+1)=(I*8+J) MOD 32+65
740 NEXT:NEXT
750 FOR J=4 TO 8 STEP 4:FOR I=3 TO 8
760 BA(J,I)=125+I:NEXT:NEXT
770 FOR I=1 TO 100
780 SWAP BA(FNA(8),FNA(8)),BA(FNA(8),FNA
(8)):NEXT
790 FOR I=0 TO 128 STEP 16
800 LINE(40,10+I)-STEP(128,0),15:LINE(40
+I,10)-STEP(0,128),15:NEXT
810 FOR I=0 TO NN-1:PSET(169,8+I*30),2:C
OLOR CO(I+1):PRINT#1,I+1;"PLAYER"
820 PSET(182,16+I*30),2:PRINT#1,PL$(I+1)
:NEXT:RETURN
830 '●●●●●●●●●●● SPRITE ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
840 FOR I=1 TO 16 STEP 2
850 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$("FF81818181
8181FF",I,2))):NEXT:SPRITE$(0)=S$:RETURN
```


ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記⑦〉でもとーとー「君たちも頑固だな」と、私たちのわがままを通してくれたのだ。――再びサンセットブルバードに戻って来たときの、あの喜びはなんなんだろうね。たった、5日間くらいを過ごしただけなのに。ここを離れる日には、もっともっと悲しくなるなーと、それを思うと何だか、アメリカに、こんな悲しいよーな気持を味わいに来たんじゃないのに……と、いたたまれなくなっちゃった。でもね、それは日本でも何処でも同じなんだよね。人間はそのよーにできてるんだもんね。(→)

FIELD BEES（フィールドビーズ）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

注意

リスト中にマシン語のチェックサムが入っていますが、念のためRUNする前にはSAVEしておきましょう。

BY 田中哲也

はじめまして。このプログラムははじめて作ったオリジナルです。これはマシン語を使っていますがハンドアセンブルなのでデバッグのときはとても大変でした。現在『ハイドライドII』に悪戦苦闘しています。次は『ザナドウ』をやりたいなあ。

はじめてのオリジナル

SCORE　0 HI-SCORE　100　LEFT 1

◐わーん速いよー。ねらってもあたらないからバシバシ撃て。その割にはよく衝突する。

基本的にシューティング。スピード感バッチリだよ！

マシン語使用のシューティングゲーム。なんとなく、敵の動きがボールボールしているな……と思ったら、No.3の『気分で移植』(ボールの壁反射ルーチンについての講義) を参考にしたんだって。なるほどね。

さて、画面中央下の緑色したキャラクタがキミのあやつる……おっと、このキャラクタには名前がついていない。んじゃ、「マサカズ」ということにしよう。このマサカズをテンキーで上下左右に操作して、スペースキーのミサイルで迫る宇宙バチたちを撃ち落としていくわけだが各面ごとに、ハチは動いても本当のゲームは始まっていないオープニングがあるので注意。ハチにぶつからないようにタイミングを見て、何かキーを押すとそこから始まるのだ。ハチの動きもマサカズの動きもはやいのであせってしまうぞ。

ミサイルは画面に３発まで表示され

X1プログラム㊙改造法

X１は㊙がやりやすい。特にPCGはいじりやすい。１度設定したPCGは電源を切るまで消えないしね。で今回のポシェットのおもしろプログラム「FIELD BEES」のキャラクタを変えて遊んでしまったのさ。敵のハチをフニフニに、自機をパンプネコ、ミサイルを蚊取り線香（!?）にしてしまったのでありました。うむ、これは楽しい、なかなかうけた。そう、飽きてしまったゲームなんかのキャラを変えると、またあらたな気分で遊べるのでヨイヨイと。（てなもんやパンプ）

```
640 DATA 135,00000000 00000000 FBFBFB00 DFDFDF00 00000000 00000000
650 DATA 145,00000000 00000000 00000000 00000000 3C4299A5 95443800
660 DATA 155,FCFEF6FC DAF76E04 FCFEF6FC DAF76E04 0C0E163C DAF76E04
670 DATA 156,3F7F6F3F 5BEF7620 3F7F6F3F 5BEF7620 3070683C 5BEF7620
680 DATA 157,046EF7DA FCF6FEFC 046EF7DA FCF6FEFC 046EF7DA 3C160E0C
690 DATA 158,2076EF5B 3F6F7F3F 2076EF5B 3F6F7F3F 2076EF5B 3C687030
700 DATA 241,00240000 00181800 247EFFDB 7EBD3CE7 245AFFDB 7EBD3CE7
```

突然ポシェッターズ

〈FIELD BEES〉FIELD BEES選手権大会は梅雨空の○月×日、テクポリ編集部にてパンプ、MoMo、しげくんの総当たり戦という形で行われました。前半はしげくんが590点でトップ、MoMo、パンプが400点台でつづくというゲーム展開でしたが、後半に入るとパンプ選手、X１担当という強みでいきなり790点を自己申告。追いすがるMoMo、しげくんを一気に引きはなします。これで勝負はついたものと思われましたが、飛び入りのデブ大先生があっけなく1180点を出してしまいました。（しげくん）

る。つまり、3連射できるので、バシバシ撃っていこう。やっぱり、シューティングは連射ができないとね。

マサカズがハチにぶつかると、1機死亡。3機死亡で(しかし、死亡というのも怖い言葉だ)ゲームオーバー。

敵の動きは壁に当たって反射していく単純なものなんだけれど、それだけに敵の数が増えると壁際が戦いやすいようだ。ときどきは中央に進出するのも楽しいよ。

今んとこハイスコアは1670点。(パ)

```
10 CLEAR&HE000:CLICKOFF:WIDTH40:DEFINTA-Z:CLS4:DEFFNA(A)=(A=0)-(A=1)*253+2
20 HS=100:D$="▗▝▘"+CHR$(31,29,29,29)+"▖▘▚"+CHR$(29,29,29,30)+"▖"+CHR$(29,30)+"▚▘▖
":PLAY100:POKE&H7F9,7:GOSUB260
30 SCREEN:FORK=1TO10:POSITION8*K-8,0:FORI=1TO8:PATTERN-8,MID$(CGPAT$(ASC(MID$("F
IELD BEES",K,1))),I,1):NEXTI,K:INIT
40 FORY=0TO7:FORX=0TO79:IFPOINT(X,Y)<>0 THENLINE(X*3.5+10,Y*15+40)-(X*3.5+16,Y*1
5+55),PSET,4,BF:PALET7,INT(RND*7)+1:BEEP
50 NEXTX,Y:LOCATE8,22:PRINT"*** PUSH SPACE KEY ***":PAUSE8:PLAY"V1505C1EGDFABDGF
ECFBBAGEFCDEGABGFECDCEFABGEDC5:V1304F7GDEG:V1306C5EDFCEFCED"
60 IFINKEY$<>" "THEN60ELSEBEEP:CLS4:INIT:POKE&H7F9,&H30
70 SC=0:LE=2:EK=3
80 CLS:TT=0:POKE&HF000,20,20:FORI=&HF002TO&HF01F:POKEI,0:NEXT
90 FORI=0TOEK-1:A=INT(RND*38)+1:B=INT(RND*22)+2:C=INT(RND*2):D=INT(RND*2)
100 POKE&HF020+I*5,190 POKE&HF021+I*5,A:POKE&HF022+I*5,B:POKE&HF023+I*5,FNA(C)
110 POKE&HF024+I*5,FNA(D):NEXT:POKE&HF00E,EK:GOSUB250:KEY0,""
120 CGEN1:LINE(0,1)-(39,24),"■",B:FORI=&H2028TO&H23E7:OUTI,39:NEXT:COLOR4
130 CALL&HE182:LOCATE20,20:PRINT"±";:FORI=0TO68:NEXT
140 IFINKEY$=""THEN130ELSECGEN:POKE&HF002,0:COLOR7:OUT&H2334,39
150 CALL&HE283:CALL&HE2D9:ST=PEEK(&HF00F):SC=SC+ST*10
160 LOCATE8,0:PRINTUSING"#####";SC;:TT=TT+ST:IFTT=EK THEN230
170 POKE&HF00F,0:IFPEEK(&HF002)=0 THEN150
180 SOUND6,31:SOUND7,135:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,50
190 SOUND13,0:LOCATEPEEK(&HF000),PEEK(&HF001):COLOR2:PRINTD$;:COLOR7:PAUSE30
200 LE=LE-1:IFLE>-1 THEN80:ELSEKEY0,""
210 LOCATE14,10:PRINT"GAME OVER!!":LOCATE12,12:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N)":SOUND7,184
:PLAY"V1505C3DGFGEFDEC1CDGFGEFDEFEDFEGFGDC5:V1304C7EDCE:V1306C5EDCECEDCE"
220 LE=0:GOSUB240:A$=INKEY$:IFA$="Y"THEN70 ELSEIFA$<>"N"THEN220ELSECLS:END
230 SC=SC+EK*10:EK=EK+2:PAUSE5:SOUND7,184:PLAY"V1504D1ECEFDFGE05CEFDFGE06G5:V130
4C2C1D2D1C2C105C2C1D2D1C2C106E5:V1306C5C07CC06C":PAUSE10:GOTO80
240 IFSC>HS THENHS=SC:PAUSE8:BEEP
250 PRINTUSINGCHR$(11)+" SCORE #####  HI-SCORE #####  LEFT #";SC;HS;LE:RETURN
260 RESTORE280:FORI=0TO34:S=0:FORK=0TO21:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HE000+I*22+K
,A:S=S XORA:NEXT:READA:IFS=A THENNEXTELSE:PRINT"DATA error in";DTL-10:BEEP:END
270 FORI=0TO7:READA,A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
280 DATAF5,C5,E5,3A,0D,F0,6F,26,00,29,29,29,E5,C1,29,29,09,E5,C1,3A,0C,F0,189
290 DATA6F,26,00,09,E5,C1,21,00,30,09,22,0C,F0,E1,C1,F1,C9,01,00,19,ED,78,55
300 DATA01,00,00,FE,32,20,04,06,01,18,16,FE,34,20,04,0E,FF,18,0E,FE,36,20,1
310 DATA04,0E,01,18,06,FE,38,20,32,06,FF,2A,00,F0,22,0C,F0,CD,00,E0,C5,ED,57
320 DATA4B,0C,F0,3E,20,ED,79,C1,7C,80,67,7D,81,6F,22,0C,F0,CD,00,E0,ED,4B,161
330 DATA0C,F0,ED,78,FE,87,28,07,22,00,F0,FE,9A,30,13,00,2A,00,F0,22,0C,F0,174
340 DATACD,00,E0,ED,4B,0C,F0,3E,F1,ED,79,C9,3E,01,32,02,F0,C9,01,00,19,ED,38
350 DATA78,FE,20,20,30,3A,10,F0,A7,20,2F,21,03,F0,7E,A7,20,02,18,10,23,23,229
360 DATA23,7E,A7,20,02,18,07,23,23,23,7E,A7,20,16,34,23,ED,4B,00,F0,71,23,24
370 DATA70,21,10,F0,34,CD,96,E2,C9,AF,32,10,F0,C9,3E,01,32,10,F0,C9,16,03,112
380 DATA21,03,F0,D5,7E,A7,28,2F,23,4E,23,46,ED,43,0C,F0,CD,00,E0,ED,4B,0C,4
390 DATAF0,3E,20,ED,79,35,11,28,00,E5,C5,E1,A7,ED,52,E5,C1,E1,ED,78,FE,87,134
400 DATA28,06,3E,91,ED,79,18,05,2B,2B,35,23,23,23,D1,15,20,C5,C3,7D,E0,16,119
410 DATA03,21,03,F0,D5,7E,A7,28,53,E5,23,4E,23,46,3A,0E,F0,57,21,20,F0,D5,252
420 DATA7E,A7,28,34,23,5E,23,56,E5,C5,E1,A7,ED,52,E1,20,29,2B,2B,AF,77,D1,245
430 DATA21,0F,F0,34,E1,35,23,4E,23,46,ED,43,0C,F0,CD,00,E0,ED,4B,0C,F0,3E,45
440 DATA20,ED,79,CD,AC,E2,23,D1,15,20,B7,C9,23,23,23,23,23,D1,15,20,BE,E1,22
450 DATA23,23,18,EC,23,23,23,D1,15,20,A1,C9,3A,0E,F0,57,21,20,F0,D5,7E,A7,53
460 DATA28,40,23,7E,32,0C,F0,23,7E,32,0D,F0,CD,00,E0,ED,4B,0C,F0,3E,20,ED,237
470 DATA79,46,2B,4E,23,23,7E,81,4F,23,7E,80,47,ED,43,0C,F0,CD,00,E0,ED,4B,169
480 DATA0C,F0,ED,78,FE,F1,20,07,3E,01,32,02,F0,18,11,FE,87,CA,0D,E2,18,0A,249
490 DATA23,23,23,23,23,D1,15,20,B2,C9,2B,7E,FE,01,20,0E,23,7E,FE,01,20,04,190
500 DATA3E,9E,18,10,3E,9C,18,0C,23,7E,FE,01,20,04,3E,9D,18,02,3E,9B,ED,79,16
510 DATA7E,2B,2B,47,7E,80,77,2B,7E,23,23,47,7E,80,2B,2B,77,18,C2,2B,2B,2B,218
520 DATA7E,32,0C,F0,23,7E,32,0D,F0,CD,00,E0,23,ED,4B,0C,F0,C5,03,ED,78,FE,219
530 DATA87,20,06,3E,FF,00,77,18,0B,0B,0B,ED,78,FE,87,20,03,3E,01,77,C1,23,97
540 DATAE5,C5,E1,11,28,00,19,C5,E5,C1,ED,78,FE,87,20,07,3E,FF,C1,E1,77,18,69
550 DATA12,C1,C5,E1,A7,ED,52,E5,C1,ED,78,E1,FE,87,20,03,3E,01,77,2B,7E,2B,211
560 DATA2B,47,7E,80,32,0C,F0,23,7E,47,23,23,7E,80,32,0D,F0,CD,00,E0,ED,4B,252
570 DATA0C,F0,C3,D8,E1,CD,27,E0,CD,96,E0,CD,DA,E0,CD,1D,E1,CD,82,E1,CD,1D,15
580 DATAE1,C9,21,B8,E2,06,08,C5,23,7E,01,00,1C,ED,79,05,23,7E,ED,79,C1,10,81
590 DATAF0,C9,F5,C5,E5,21,C8,E2,CD,99,E2,E1,C1,F1,C9,06,02,07,87,08,10,09,220
600 DATA10,0A,10,0B,00,0C,0A,0D,00,06,14,07,87,08,10,09,10,0A,10,0B,00,0C,132
610 DATA0A,0D,00,06,03,21,03,F0,7E,A7,20,08,11,00,01,1B,7A,B3,20,FB,23,23,56
620 DATA23,10,EF,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,21
630 DATA  32,00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
640 DATA 135,FBFBFB00 DFDFDF00 00000000 00000000 FBFBFB00 DFDFDF00
650 DATA 145,00000000 00000000 08080808 081C0808 00000000 00000000
660 DATA 155,409E0F47 60707030 60FEEF47 667F7F37 60FEFF7F 7C7B7635
670 DATA 156,0279F0E2 060E0E0C 067FF7E2 66FEFEEC 067FFFFE 3EDE6EAC
680 DATA 157,30707060 470F9E40 377F7F66 47EFFE60 35767B7C 7FFFFE60
690 DATA 158,0C0E0E06 E2F07902 ECFEFE66 E2F77F06 AC6EDE3E FEFF7F06
700 DATA 241,00000000 18181800 00000000 24242418 1818183C 185ADBC3
```

■変数リスト

HS……ハイスコア
SC……スコア
LE……残りの自機数
EK……ハチの数
K, I, X, Y……タイトル表示用
A, B, C, D……乱数
A$……リプレイキー入力

■プログラムの説明

行	内容
10〜20	初期設定1
30〜60	オープニングタイトル表示
70〜120	初期設定2
130〜140	ゲームスタート
150〜170	メインルーチン
180〜200	やられた!
210〜220	ゲームオーバー処理
230	面クリア処理
240〜250	スコア表示
260	マシン語書きこみ
270	PCG設定
280〜620	マシン語データ
630〜700	PCGデータ

■マシン語の説明

アドレス	内容
E000〜E026	アドレス計算
E027〜E095	自機移動
E096〜E11C	ミサイル発射・移動
E11D〜E17F	ハチとミサイルの判定
E182〜E282	ハチ移動
E283〜E295	マシン語メイン
E296〜E2D8	サウンド
E2D9〜E2EF	タイマー

■ワークエリア

アドレス	内容
F000, F001	自機座標
F003	ミサイルフラグ1
F004, F005	ミサイル座標1
	以下ミサイル3まで同じ
F020	ハチフラグ1
F021, F022	ハチ座標1
F022, F024	ハチ座標増分1

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカ体験記⑧〉残りの日々は、その留学生たちが色んな所へ連れていってくれました。そのおかげで、サンセットブルバード以外にも、たくさんの風景を見ることができたし、たくさんの思い出ができた。たった10日間だったけど、なあんて穏やかな日々だったんだろう……。1ヶ月くらい暮したよーな錯覚に落ち入る程、それはそれは、長い日々でした。——あれから何ヶ月もたった今現在思うことは、「へへっまた、いくんだっ、そしてピザ食べるんだっ、アイスクリーム食べるんだっ」——絶対に。(→)

ポック　クン

Pock kun

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

キャタピ＋チャックンポップの楽しいリアルタイム

写真を見てもらえば、チャックンポプ的部分はわかるだろう。走らせてもらえば、どこがキャタピしているのかもわかる。なんにしても、かわいくって楽しくってこのゲーム好きさ♡

画面の左下にいる“ポックン”はテンキーの4、6（またはジョイスティックの左右）で左右に動き、スペースキー（またはトリガボタン）で足がチャックンふうに伸びるのだ。何もしないと下に落ちるようになっているんでやんす。（この部分作者のお手紙のまま）

で、うろうろと追いかけてくる敵のキャラは怪獣ガブガブ。かんじゃお、ガジガジ。あ、受けなかった？

ガブガブにつかまらないようにして画面上の金貨をすべてとればラウンドクリアーになるゲームでござんす。（この部分も作者の手紙のまま）。

このゲームにはじつはパワーというものがあって、足を伸ばすたびに1ずつ減っていくのだ。金貨を取ると出るガイコツや自分の上のカベにぶつかったりした日にはなんと10減る。ついでにこのばーい、スコアも10減るのでなんにもいいことない。

パワーが0になると、そのポックンはお亡くなりになります。でも、5面クリアするごとに1人ずつ増えていくので、がんばってね。面クリアのときには残りパワーがボーナスとして×10されてプラスされますねん。これも作者のまんま。（パ）

キャタピが目標

このペンネームはぼくが中3のとき、友達が考えたものなのだ。とてもいい響きなので気にいってます。それと、このゲームはパンプ先生の『CATERPI』を目標に作りました。自分でも気にいっているゲームなので、ぜひやってもらいたい。そのあとのことは責任を持ちません。また、今度ゲームを送るつもりなので期待しないでください。EIJIRO氏を目指してがんばります。みんなもがんばりましょう。

BY ドミニコボンギー

X1GAMEと読める1面。ガブガブをくぼみに誘いこめば楽勝。

SCORE: 10 POWER: 95 ROUND: 1 POCK: 3

あのメロディが／聞こえてきそうな／長い足。（パ）

```
10 '■■■■■ Pock kun ■■■■■
20 WIDTH 40:DEFINT A-Z:INIT:CLICK OFF:DIM Z(2,1),Q$(16):CLS:CGEN:GOSUB 370:PLAY
1000:HS=2000:GOSUB 500
30 PLAY"V1405R0:V1404R0":CGEN1:SC=0:P=3:R=1:RO=1:RR=0:T=0:PAUSE10:COLOR4:LOCATE9
,19:CFLASH1:PRINT" HIT SPACE OR TRIGGER ":CFLASH:COLOR7:LOCATE10,10:PRINTUSING"
HIGH SCORE ###### ";HS:REPEAT:U=(U=1)+1:UNTIL STRIG(U):CLS:PAUSE 10
40 CLS:H=0:X=1:Y=21:A=38:B=21:W=0:RR=RR*-(RR<3):PO=100-RR*20:GOSUB310:I=0:Z=&H30
00:M=0
50 '■■■■■ Pock ■■■■■
60 IF (STRIG(U))*(ASC(CHARACTER$(X,Y+1))<>32) THEN PO=PO+9:GOSUB250:GOTO 180
70 S=STICK(U):C=((S=6)-(S=4))*(PEEK@(Z+(Y+1)*40+X)=45):D=-(C=0)
80 ON PEEK@(Z+(Y+D)*40+X+C)-42 GOTO 230,110,100
```

突然ボーナスコーナー

〈Pock kun〉ゲーム開始前の“チョット　マッテチョ！”がなかなかカワイーねー。しかし、見れば見るほどキャタピーしているねー。中身はどうかというとキャタピーしていて、プログラムもやはりキャタピーしているようです。音はというとやはりキャタピーですし、あえて外的影響はといいますと動きが“ちゃっくん・ぽっぷ”です。しかし、これだけキャタピーしているのだからタイトル画面もつけて「ちゃっくん・キャタピー」としたほうがと考えている人はどこかにいるのだろうか。（しげくん）

```
90 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+C:Y=Y+D
100 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(Z(-(S=4)-(S=6)*2,M)):GOSUB130:W=(W MOD 16)+1:PLAY Q$(W):
GOTO 60
110 SC=SC+(SC>0)*10:PLAY"CCGGAAGG":GOSUB250:GOTO90
120 '■■■■■ カイジュウ ■■■■■
130 IF RND>.5 THEN E=SGN(X-A)*((RND>.9)*2+1):F=0 ELSE F=SGN(Y-B)*((RND>.9)*2+1):
E=0
140 IF (A+E=X)*(B+F=Y) THEN 270
150 IF PEEK@(Z+(B+F)*40+A+E)<>32 THEN 170
160 LOCATE A,B:PRINT" ":A=A+E:B=B+F
170 M=1-M:LOCATE A,B:PRINTCHR$(39+M):RETURN
180 '■■■■■■■■ アシ ノビル ■■■■■■■■
190 D=-1:C$=CHARACTER$(X,Y+D):PLAY"GA"
200 IF C$="+" THEN GOSUB240 ELSE IF C$<>" " THEN D=-1:IF C$="," THEN GOTO 220 EL
SE D=0:LOCATEX,Y:PRINT"&":SC=SC+(SC>0)*10:PLAY"CDCDFCFC":PAUSE2:GOSUB 250:GOTO 2
20
210 LOCATEX,Y:PRINT"%":Y=Y+D:LOCATEX,Y:PRINT"$":I=I+1:GOSUB130:ST=(STRIG(U))*(I<
6):IF ST=0 OR STICK(U) THEN D=0 ELSE 190
220 FORII=1 TOI:LOCATEX,Y+II:PRINT" ":NEXT:I=0:S=STICK(U):C=(S=4)-(S=6):C=C*-(D=
0):GOTO80
230 GOSUB 240:GOTO 90
240 PLAY"CCEEGGEE":SC=SC+10:GOSUB260:H=H+1:IF H=HH THEN290 ELSE REPEAT:RX=INT(RN
D*36)+1:RY=INT(RND*19)+2:UNTILSCRN$(RX,RY,1)=" ":LOCATERX,RY:PRINT",":RETURN
250 PO=PO-10:PO=PO*-(PO>0):GOSUB260:IF PO=0 THEN 270 ELSE RETURN
260 LOCATE 0,23:PRINTUSING"SCORE:###### POWER:###";SC;PO:RETURN
270 CREV1:LOCATEX,Y:PRINT CHR$(Z(0,0)):CREV0:PLAY"BDBDBDBDCDCDBDBDBDBD":P=P-1:GO
SUB360:IF P<>0 THEN PAUSE 50:GOTO 40 ELSE PAUSE10:PLAY160:PAUSE10:IF SC>HS THEN
HS=SC
280 LOCATE15,3:PRINT"GAME  OVER":PAUSE10:FORI=1TO2:PLAY"C3F5DFD8R6:C3F5DFD8R6":N
EXT:PLAY"R2F8+A2:R2F8+A2":PAUSE20:PLAY1000:GOTO30
290 C=7:CSIZE2:FORI=1TO70:C=(C MOD 7)+1:COLORC:LOCATE10,5:PRINT#0"ROUND CLEAR":P
LAY"CDEGBE+E+G+D":NEXT:CSIZE:COLOR7:R=R+1:RR=RR-(RO=10):RO=(RO MOD 10)+1:JO=PO:F
ORI=1TOJO:SC=SC+10:PO=PO-1:PLAY"GE":GOSUB260:NEXT:PAUSE50:T=(T MOD 5)+1:P=P-(T=5
):GOTO40
300 '■■■■■■■■ ガメン ■■■■■■■■
310 LINE(0,0)-(39,22),"-",B:FORIY=0TO18STEP3:FORIX=1TO36 STEP3:LOCATE IX+2,IY+2:
PRINT"-":NEXT:NEXT:LINE(9,20)-(30,20)," ",B
320 ON RO RESTORE 390,400,410,420,430,440,450,460,470,480
330 READ I$:I=LEN(I$):FOR II=1 TO I STEP2:IX=VAL("&H"+MID$(I$,II,1)):IY=VAL("&H"
+MID$(I$,II+1,1)):LOCATE IX*3,IY*3-1:PRINT"----":NEXT
340 READ I$:I=LEN(I$):FOR II=1 TO I STEP2:IX=VAL("&H"+MID$(I$,II,1)):IY=VAL("&H"
+MID$(I$,II+1,1)):LINE(IX*3,IY*3)-(IX*3,IY*3+2),"-",B:NEXT
350 READ I$:I=LEN(I$):HH=I/2:FOR II=1 TO I STEP2:IX=VAL("&H"+MID$(I$,II,1)):IY=V
AL("&H"+MID$(I$,II+1,1)):LOCATE IX*3,IY*3-1:PRINT"+":NEXT:LINE(0,23)-(38,23)," "
,B
360 LOCATE23,23:PRINTUSING"ROUND:## POCK:##";R;P:GOSUB260:RETURN
370 Z(0,0)=35:Z(0,1)=35:Z(1,0)=33:Z(1,1)=41:Z(2,0)=34:Z(2,1)=42:RESTORE370:FORI=
1TO16:READQ$(I):NEXT:RETURN:DATAC,F,C,F,D,G,D,G,E,A,E,A,D,G,D,G
380 '■■■■ ROUND DATA ■■■■
390 DATA 13113141712252 92A2B23363B304345474 84A41525455565 85B5263676A6B61727A6B7C
7C3,21318122328 2A26383A35464A41555658595A5163656667 68696,B121539324741236C686
400 DATA 11B12242527282A23393144484B4255575A5364686961727A7B7,63731323B3C3449426
6676B6,617112C234A4166676C65383
410 DATA 1121319151617 1A1B1428213235373A3B33444849466567625A516B627A7,316171A164
74,14C4558512C231A136A6
420 DATA 125272B203233393A3C314446484B4265676A61767B7,215181B122B2355585A5,11617
1C1538315 4595C5
430 DATA 5112 2252B304347484A4152555650646A6B6275767,21516122728292132333 93C3C415
355575C53676,114191A1C16324C4952666C7
440 DATA 31A12242527282A2133393B3245474A4154585B52666A617B7,528253836 4746575,115
181C1637344941 65686C6
450 DATA 3141517181910 2224282A2C213235373A3B3345474941545 85B5365676962757 77A7,31
A112C2334393A3558536A627B7,1131A1C1627214C4657517C7
460 DATA 125272B20363C3143494B44555 75852666A6,33A354842535A5B5,215181B1647425B54
69617C7
470 DATA 3292234363 83A3145474B4458506 2666A6C65777,41914595,115181C1449415C556861
7C7
480 DATA 1434547494B4458526A6,1242528292C22434B4A4,114191C122B263736515 75C54696
490 '■■■■ PCG ■■■■
500 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("EECD8500000001BE113E7EAFAFAFFE41003C7EAFAFAF7C00")
510 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("77B3A1000000807D887C7EF5F5F57F82003C7EF5F5F53E00")
520 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("7E8D85000000 08118817E7EDBDBDB7EE7003C7EDBDBDB7E00")
530 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("4281000000 81DB18995AFFFFFF7E24E7185AFFC3997E0000")
540 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("9C9C9C9C9C9C9C9CE7E7E7E7E7E7E7E70000000000000000")
550 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("8100008118 9C9C9C7EDBDB7EE7E7E7E77EDBDB7E00000000")
560 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("7EFFC34266002481816 6424266817E0000665ADBFF7EA57E")
570 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("7EC3426600A50081E7424266817E7E00665ADBFF7E24817E")
580 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("BD8D8500000081E3427E7EAFAFAF7E1C003C7EAFAFAF7E00")
590 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("BDB1A100000081C7427E7EF5F5F57E38003C7EF5F5F57E00")
600 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("C381000000 00081C33C46B7BFA3B7463C3844B6BEA2B64438")
610 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("FFFFAF27FF8387FF307CAE26FE0000F83C7EAF27FF0204FC")
620 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("007E7E7E7E7E7E00FFFFFDF9F1E1C1FF007E7E7E7E7E7E00")
630 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000000000000000000000"):COLO
R4:CFLASH1:LOCATE13,11:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾁｮ!":CFLASH:FORI=46TO90:A$="":FORJ=1TO8:A=A
SC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A/2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT:CLS:R
ETURN
```

■変数リスト
X,Y……ポックワンの座標
C,D……ポックワンの移動量
SC……スコア
HS……ハイスコア
W……音の順番
Q$(n)……音階
PO……パワー

A,B……ガブガブの座標
E,F……ガブガブの移動量
M……動きフラグ
H……取った金貨の数
Z(n,m)……ポックワンがどこを向いているか

■プログラムの説明
10～40 初期設定1
50～110 キー入力、ポックワン移動・表示
120～170 ガブガブ移動・表示
180～220 ポックワン足伸ばし処理
230～240 金貨を取った処理
250 ガイコツ・カベに当たったときの処理
260 スコア・パワー表示
270 ポックワン減った処理
280 ゲームオーバー処理
290 ラウンドクリア処理
300～360 画面作成
370 初期設定2
380～480 ラウンドデータ
490～630 PCG設定

■参考文献&作品
プログラムポシェット '85 No.1『CATERPI』
ニデコムキャリーソフト『ちゃっくんぽっぷ』

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのアメリカみやげプレゼント♡〉じつはわらしは〝ポストカード〝を集めんのが好きで、アメリカから何枚か買ってきたの。そん中から１枚、ポシエット読者にプレゼントしてしまおう。それも、少女ゆきの英文メッセージで、ポストカードをキミんちへ送ってしまうとゆー大胆不敵な企画よ♡（？）条件は、アンケートハガキとは別にすること。ハガキいっぱいに少女ゆきへ手紙を書くこと（でないと返事が書けん）。の２つです。「少女ゆきの英文レターほしー」係まで、よろしくね。

ブラインド　メイズ
BLIND MAZE

FOR X1シリーズ Hu-BASIC CZ8CB01 V1.0専用

ボツボツボツ どんなにいいプログラムでも採用決定まで2か月はかかるというウワサなのにこのプログラムは出して1か月もたたないうちに採用通知が来た。どういうわけなのだろうかと思ってしまう今日このごろ。このゲームはパコちゃんシリーズ第4作目です。パコちゃんのキャラクタをエディットしたのは1年3か月まえ。必死で作ったのに1作目はあえなくボツ。2作目もボツ。意地になって他誌に送るつもりだったものの主人公をパコに変えて送ったら長すぎてボツになるという悲惨な結果。んで、ほかにキャラを思いつかなかったんでパコを使っただけという、このプログラムが採用なんだもん。

BY
石橋 隆

風のヒューイ

キャラもかわいいけど、ゲームはもっとおもしろい

29×99（というか、31×101というのかは知らない）の迷路の左下にいるパコちゃんを右上（X＝29、Y＝1）に動かすゲームなのさ！

迷路は平面迷路ですが、パコちゃんは懐中電灯しか持っていないので、進行方向の3つ先までしか照らせません。しかし、スペースキーを押すと画面全体が明るくなります。ただし、パコちゃんが動くともとにもどるので、あたりをよく見極めてから使おうね。

でも、迷路のどこかにある『サンシャインボール』を持っていれば、パコちゃんが動いても30秒はだいじょうぶ。

スコアは1秒ごとに1点マイナスされます（最初は1万点）。それから、画面を明るくするごとに1000点マイナスされます。迷路内のどこかに落ちている『ゼータプレート』（Zと書いてあるのですぐわかる）を取れば、スコアに1万点プラスされます。

もし、どうしてもいけなくてやめたい場合は、F1キーを押してください。

パコちゃんが通ったあとは通路が赤くなります。1度通ったところがわかるという、プレイヤーの身になって考えている親切設計なのさ！

ところでこのゲームはあるキーを押すと正面にある壁をブチ壊すことができるのだ（プログラムを見ればわかる）。

マジメにプレイする人へ。必勝法としては、迷路の外側にそって進むこと（片手の法則ね）と、サンシャインボールを多用しないことです。サンシャインボールを使うと、いざ画面が暗くなったとき、迷路をほとんど覚えていないので結局シラミつぶしに歩くことになってしまいます。　（作者・石橋）

んで、やってみて！　絶対、おすすめ。おっと、ちょっと動きが難しいので注意してね。前に進むのは[8]キーで[4]、[6]、[2]はそれぞれ左・右・後ろを向くだけ。つまり、今パコの向いている方向にしか進まないのだ。アドベンチャーなんかにある操作法と同じなんだけど、慣れないうちは難しいかも。でも、絶対、楽しいよ　（パ）

注意

このプログラムはBASICの内部ルーチンをコールしているためHu-BASIC CZ-8CB01 V1・0のみでしか正しく動作しません。実は、ディスクに落とせるよーに、DISK BASICバージョンを作ったのですが、ときたまマシン語をコールしたまま返ってこなくなっちゃって……。なははつまいったね。

```
10 WIDTH 40:CLICK OFF:DEF FNA(X,Y)=&HE000+X+Y*32:KEY OFF:ON KEY GOSUB 320,340
20 GOSUB 370:GOSUB 670
30 RANDOMIZE:CLS:CSIZE 3:LOCATE 8,10:PRINT#0 "ﾒｲﾛ ｦ ｶｲﾃｲﾏｽ｡":CSIZE:CALL &HD000
40 POKE &H26,39,0:CALL &HA6B:COLOR4:LINE(30,0)-(38,23),CHR$(4),B:POKE &H26,7,32
50 LOCATE 33,2:PRINT "TOP":LOCATE 32,4:PRINT USING"#####";HS:I=0
60 REPEAT:X=INT(RND*11)+10:Y=INT(RND*60)+20:IF PEEK(FNA(X,Y))>0 THEN 60
70 POKE FNA(X,Y),5:I=I+1:UNTIL I=6:POKE FNA(X,Y),4
80 REM ♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥
90 POKE &HD800,89,0,10,1,2:CALL &HD0E7:KEY ON:PLAY 180:SOUND 12,8:SOUND 13,9
100 A$="G3RG2R0G5DE3RE2R0E5D3C5R7":PLAY "V1606"+A$+"E3DED5R9"+A$+"D3ED3RG5"
110 E=0:F=0:Q=10000:AX=0:AY=89:X=1:Y=10:H=2:TIME=0
120 POKE &HD800,AY,AX,Y,X,H:IF E=0 THEN CALL &HD074 ELSE CALL &HD0E7
130 CONSOLE15,6,32,5:PRINTUSING" X=##      Y=##      SUN=#";AX+X,AY+Y,F;:CONSOLE
140 PLAY "O7D0":IF X=13 AND Y=1 THEN 270
150 IF STRIG(0)*(SC>999)*(E=0) THEN E=1:TI=TIME:Q=Q-1000:CALL &HD0E7
160 SC=Q-TIME:LOCATE 32,9:PRINT "SCORE":LOCATE 32,11:PRINT USING"#####";SC
170 S=STICK(0):IF S=0 OR (S MOD 1)=1 THEN 150
180 IF F=0 THEN E=0 ELSE IF (E=1)*(TIME-TI>30) THEN E=0:F=F-1
```

突然ポシェッターズ

〈BLIND MAZE〉ボクは迷子のパコ。ポシェットじゃあんまし有名じゃないけど、テクノポリスじゃちょっとは名の知れたマスコットなのさ。今日は右上のコーナーでエイキチくんとまち合わせなんだけど、どうやらまよってしまったんだなあ。あたりは暗くて手にもっている懐中電灯ではあんまり遠くまでは見わたせないんだなぁ。あーん、道が赤だらけでどこにいるのかわからないよー。えーん、SCOREがマイナスになったのに終わらないよー。Please show me the way！（ほんとに迷ったしげくん）

```
190 H=(H+(S=6)-(S=4)-(S=2)*2) AND 3:IF S<8 THEN PAUSE 2:GOTO 120
200 A=(X=3)*(H=1)*(AX>0):B=(X=11)*(H=3)*(AX<16)
210 BX=AX+A-B:M=X-(H=1)*(A=0)+(H=3)*(B=0)
220 A=(Y=3)*(H=0)*(AY>0):B=(Y=8)*(H=2)*(AY<89)
230 BY=AY+A-B:N=Y-(H=0)*(A=0)+(H=2)*(B=0)
240 P=PEEK(FNA(BX+M,BY+N)):ON P-1 GOTO 120,120
250 IF P=5 THEN F=F+1:PLAY "V1606D5" ELSE IF P=4 THEN Q=Q+10000:PLAY "V1605G5"
260 POKE FNA(AX+X,AY+Y),1:X=M:Y=N:AX=BX:AY=BY:GOTO 120
270 IF SC>HS THEN HS=SC:CONSOLE 10,4,10,10:PRINT" HI-SCORE";SPC(14);HS;:CONSOLE
280 PLAY "V16A3DFGEDFGACDFEDFGDFGDBGFDFGFEDCADFGBGFDCFGBCBCBGDFEFDGEBAGFEDC"
290 KEY OFF:COLOR 4:LOCATE 5,16:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ ? (Y/N)"
300 ON INSTR("YyNn",INKEY$) GOTO 30,30,310,310:GOTO 300
310 COLOR 7:KEY0,"D.20"+CHR$(13):END
320 RESTORE 330:LOCATE 10,10:FOR I=0 TO 10:READ A:PRINT CHR$(A);:PLAY"C3R":NEXT
330 RETURN 290:DATA 186,221,188,222,174,179,197,188,210,32,33
340 C=(H=1)-(H=3):A=FNA(AX+X+C,AY+Y+(H=0)-(H=2)):ON PEEK(A)-1 GOTO350:RETURN120
350 POKE A,0:RETURN 120:REM ▒▒▒ Programed by ｶｾﾞﾉ ﾋｭｰｲ ▒▒▒
360 REM ♥♥♥♥♥ ﾏｼﾝ ｺﾞ ♥♥♥♥♥
370 RESTORE 410:FOR I=0 TO 24:A=0:FOR T=0 TO 15:READ A$
380 B=VAL("&H"+A$):POKE &HD000+I*16+T,B:A=A+B:NEXT:READ A$
390 IF A MOD 256<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT"DATA ERROR in";STR$(DTL-10):END
400 NEXT:RETURN
410 DATA 3E,03,21,C0,DF,01,63,60,77,23,10,FC,77,06,1E,23,29
420 DATA 36,00,10,FB,77,23,77,23,0D,20,F1,06,00,77,23,10,43
430 DATA FC,01,AE,02,3E,0F,CD,6B,D1,87,67,3E,32,CD,6B,D1,6A
440 DATA 87,6F,E5,CD,4A,D1,7E,E1,B7,28,E9,3E,03,CD,6B,D1,34
450 DATA 57,5F,E5,CD,58,D1,CD,58,D1,CD,4A,D1,7E,E1,B7,7B,00
460 DATA 20,17,CD,58,D1,E5,CD,4A,D1,36,02,E1,CD,58,D1,E5,EE
470 DATA CD,4A,D1,36,02,E1,0B,18,D2,3C,E6,03,BA,20,D2,78,3F
480 DATA B1,20,B1,C9,AF,01,00,30,16,18,1E,1E,ED,79,03,1D,1B
490 DATA 20,FA,21,0A,00,09,44,4D,15,20,EF,CD,0E,D1,2A,02,DB
500 DATA D8,7B,3C,CD,C5,D0,7B,3D,CD,C5,D0,16,03,7B,CD,C5,31
510 DATA D0,7B,CD,58,D1,3C,CD,C5,D0,7B,3D,CD,C5,D0,15,C8,D6
520 DATA E5,3A,01,D8,84,67,3A,00,D8,85,6F,CD,4A,D1,7E,E1,30
530 DATA E6,02,28,D9,C9,E5,E6,03,CD,58,D1,E5,3A,01,D8,84,F2
540 DATA 67,3A,00,D8,85,6F,CD,4A,D1,7E,3C,87,87,E1,CB,24,ED
550 DATA CB,25,CD,2A,D1,E1,C9,2A,00,D8,CD,4A,D1,EB,2E,00,65
560 DATA 26,00,1A,3C,87,87,CD,2A,D1,13,24,24,7C,FE,1E,20,65
570 DATA F1,EB,01,11,00,09,EB,2C,2C,7D,FE,18,20,E2,21,05,F5
580 DATA D8,34,7E,E6,01,3C,3C,87,87,87,87,47,3A,04,D8,5F,C1
590 DATA 87,87,80,2A,02,D8,CB,24,CB,25,E5,F5,7C,65,6F,CD,68
600 DATA 4D,05,F1,44,4D,ED,79,3C,03,ED,79,3C,01,28,00,09,4D
610 DATA 44,4D,ED,79,3C,03,ED,79,E1,C9,C5,06,E0,4C,26,00,63
620 DATA 29,29,29,29,29,09,C1,C9,B7,20,01,2D,FE,01,20,01,85
630 DATA 25,FE,02,20,01,2C,FE,03,C0,24,C9,E5,C5,21,08,D9,CC
640 DATA 77,23,36,00,2B,3E,02,32,F8,9C,CD,6A,90,EB,D5,21,A9
650 DATA 00,D9,CD,3A,8E,D1,CD,12,97,CD,50,5A,7E,C1,E1,C9,15
660 REM ♥♥♥♥♥ PCG ♥♥♥♥♥
670 RESTORE 730:A$=HEXCHR$("0000000000000000"):B$=HEXCHR$("AA00AA00AA00AA00")
680 FOR I=0 TO 3:DEF CHR$(I+4)=B$+A$+B$:DEF CHR$(I+8)=A$+B$+A$:NEXT
690 FOR I=12 TO 27:READ C$:DEF CHR$(I)=HEXCHR$(C$):NEXT
700 FOR I=1 TO 16:READ A,C$:DEF CHR$(A)=HEXCHR$(C$):NEXT
710 FOR I=1 TO 8:READ A,C$:DEF CHR$(A)=HEXCHR$(C$)
720 DEF CHR$(A+16)=HEXCHR$(C$):NEXT:DEF CHR$(0)=A$+A$+A$:RETURN
730 DATA 7FFFFFFFFFFFFFFF7FC0A090888482817FC0A09088848281
740 DATA FEFFFDFBF5EBD5ABFE03050911214181FE03050911214181
750 DATA FFFEFDFAF5EAD57F8182848890A0C07F8182848890A0C07F
760 DATA D5EB75BB5DAF57FE81412111090503FE81412111090503FE
770 DATA FF81BEBCB8B0A0C1FF8182848890A0C1FF818285B97AFDF
780 DATA FF81412111090583FF817F3F1F0F0783FF8141A1D1E9F5BB
790 DATA C1A0908884828 1FFC1A0B0B8BCBEBFFFDFAE978B858281FF
800 DATA 83050B172F5FBFFF83050911214181FFBF3DF9F1E1C181FF
810 DATA 0000001F00000201FF80BFA0B0BFBDBEFF8080808080808080
820 DATA 000000F870204080FF01FF0703878F1FFF0101010101010101
830 DATA 0102040E1F000000BEBCB8B1A0B0BFFF80808080908080FF
840 DATA 80400000F8000003F3FDFFF0703FFFF01010101010101FF
850 DATA AA00A000800080000000030F1F1F3F3FAA00A00080008000
860 DATA AA000A0002000200000000C0F0E8F0E8F4AA000A0002000200
870 DATA 80008000A000AA003F3F1F150A0100008000800 0A000AA00
880 DATA 00000000000000200E8D0A850A000000000000000000000200
890 DATA 34 ,00003000040E0E0E200000707030040E101F3F777130040E
900 DATA 35 ,003078787878303004307C340000000008F8FCB480000000
910 DATA 38 ,1A1608C07C3C1C0C010000001030D1C0C1A170F07030D1C0C
920 DATA 39 ,008040487C3870E080000000889C98000078F8F0E8DC980000
930 DATA 42 ,0D06132006 0E0E0E200000000747A20001D1E1F27757A2000
940 DATA 43 ,B070F87878787830040000404000007830B848CC8480007830
950 DATA 46 ,000102123E1C0E0701000001139190 0001E1F0F173B190000
960 DATA 47 ,586830033E3C383080000000080C0B038 3058E8F0E0C0B03830
970 DATA 50 ,000C1E1E1E1E0C0C200C3E2C0000000000101F3F2D01000000
980 DATA 51 ,00000C002070707004000000E0E0C207008F8FCEE8E0C2070
990 DATA 54 ,1A1608000100070F01000000 60E0600001A170F070F060000
1000 DATA 55 ,0080808040C0E0E08000000103040606078F8F0F0F0406060
1010 DATA 58 ,0D0E1F1E1E1E1E0C2000202000001E0C1D12332101001E0C
1020 DATA 59 ,B060C804607070700400000002E5E0400B878F8E4AE5E0400
1030 DATA 62 ,000001010000307070100000080C0206061E1F0F0F0D020606
1040 DATA 63 ,58A810008000E0F080000006070600000058E8F0E0F0600000
1050 DATA 32 ,030000000000C0C0030C00000020E0E00301070F1515DFD0
1060 DATA 33 ,C00000000000303F000000000040707C080E0F0A8A8FB0B
1070 DATA 36 ,030001011F16353D0F00000000010303030106 0E1E16353D
1080 DATA 37 ,C000808080008080C030000000080C0C0C0806070787 8BCBC
1090 DATA 40 ,03000000305 0DCFCF0F00000000020E0E00301070F1D1DDFDF
1100 DATA 41 ,C00000C0A0B0F3F3C0300000000040707C080E0F0B8B8FBFB
1110 DATA 44 ,030001010100010103 0C0000000010303030106 0E1E1E3D3D
1120 DATA 45 ,C0008080F868ACBCF00000000080C0C0C080607078 68ACBC
```

○サンシャインボールめっけ！これを持ってスペースキーを押せば30秒間は画面全部を見ながら歩けるんだもん。ピカピカ。

○んでさっそくつかったら、何だすぐ上にもあったのね。ホクホク。

○ホッペッカッと歩いていくとやったこれがあのゼータプレートだ。イッチマンテ〜ン。これで長生きができますだ。

■変数リスト

X，Y……パコの画面上の座標
AX，AY……パコの迷路上の座標
SC……スコア
HS……ハイスコア
H……パコの方向
F……サンシャインボールの数
E……サンシャインボールフラグ
P……拾ったもの
Q……スコア増減用
FNA(n，m)……画面アドレス計算用ユーザー定義変数

■プログラムの説明

10〜 20　初期設定
30〜 70　迷路作成
80〜350　メインルーチン
360〜400　マシン語書きこみ
410〜650　マシン語
660〜720　PCG設定
720〜1120　PCGデータ

■マシン語の説明

D000〜D073　迷路作成
D074〜D0E6　迷路部分表示
D0E7〜D10D　迷路1画面表示
D10E〜D18F　各種サブルーチン

ポシェット裏面場

〈OLとAD・その0〉屋根から屋根へ飛びうつりながら笛を吹いていると、近所の子供たちが集まってくる。おう、しばらく見ないうちにずいぶん大きくなったじゃないか。ちょっと待ってね。ネズミの始末をしてしまったら、紙芝居を見せてあげるから。町はずれの橋まで来たら、ここでお別れ。来年また来るから元気でいるんだよ。街道を南へとたどり、次の町へ歩く笛吹き男。黒いマントに身をつつみ、足ばやに急ぐその横顔をのぞくと、意外に地味なのにたいていの人はびっくりするらしい。（よっちゃん）

FUNNY

ファニー

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

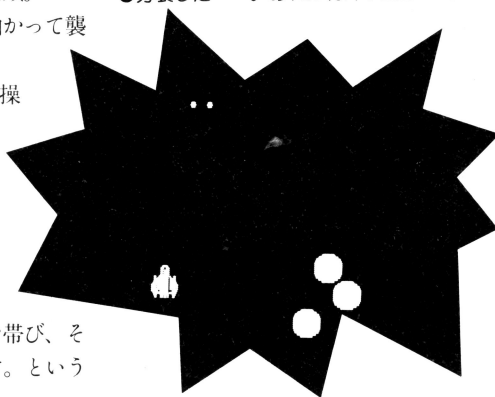
ウインウインッと不思議でおかしなシューティング！

電子をこきつかってきた人類。ついに電子が怒りだし、人間に向かって襲いかかってきた……。

[2]、[4]、[6]、[8]でFOWを操作し、スペースキーで弾を撃ちます。VEEという球体は弾があたると分裂し、最後の分裂体に弾があたってはじめて破壊可能。

FOWがVEEと衝突すると、FOWは3秒ほど電子を帯び、そのあいだだけ無敵になります。というのもVEEは電子が実体化した化け物だからでしょう。

また、衝突しないですりぬけていくだけのVEEもいて、これと交差するといろんな特典があります。

FOWの残りがなくなったらゲームオーバー。[S]でリプレイ、リターンキーでポーズ（タイム）ができます。

とにかく、いろんな現象が起こるのよね。撃ちまくるというより、すりぬけが微妙に楽しいの。なんどもやっていると、不思議な感じでこのゲームのルールやエスプリがわかってくるの。だから、FUNNYなのかな。

ところで、ゲームオーバーになったときFM-7が“ゲームオーバー”としゃべるのよ。ん、でも苦しいわね。

ちなみに、BASICにもどるときは[BREAK]キーとリセットキーを押せばいいのです。リセットを押すときも放すときも、[BREAK]は押したままね。

ところで1面の特殊VEEは弾スピードアップ、2面の特殊VEEは弾逆方向、3面では弾ストップ……というふうに面ごとに効果が違うのでそれを探っていくのも楽しいでしょう。奥の深いゲームなのよ。　(少)

●ふよんふよんういーんぴひぴふよんふよんふ。

●分裂した……。あれが特殊VEEかな。

BY TPM.CO

カメとヘビ

BASICだとすごぉくカメなので、マシン語にしたらヘビになってしまいました。独自にPUTルーチンを作ったので、高速すぎて、ウェイトをかけています。$568Fの内容をスピード感を楽しみたい人は、$40に、すりぬけを楽しみたい人は$90に、BASICでやりたい人は$FFに、それぞれ変えてみてください。ちなみにすべてハンドアセンブルで作りました。VEEは面数＋1個までが分裂しますが、最後に分裂したどちらかが、特殊VEEです。すりぬけるまえに破壊しないように……。

■プログラム説明

●メイン

アドレス	内容
$5000	サブに転送する
$503F	PUTサブ
$53FA	初期設定1
$5454	初期設定2
$5469	FOW移動量計算
$54DF	VEE移動量計算
$55DC	データ転送
$5603	BGM演奏
$5637	移動量加算
$56AF	声出し
$5700	初期設定用データ
$571D	特殊サブ
$574B	効果音データ
$5777	BGMデータ
$57A0	声データ

●サブ（転送後）

アドレス	内容
$C000	呼び出し待ち
$C008	スコア表示
$C047	残機表示
$C074	FOW・CP・VEE表示
$C0DE	X,Y→VRAM番地変換
$C0F6	表示サブ
$C116	消去サブ
$C133～	FOWデータ
$C183～	CPデータ
$C223～	残機データ
$C2D3～	VEEデータ

●ワーク

アドレス	内容
$6000	面数
01	キー
02	ループ用
03	カウンタ
04	BGMポインタ
06	カウンタ
07	SOUNDポインタ
09	新VEE設定用ポインタ
0B	スコア表示フラグ
0C	残機数
0D	無敵カウンタ
0E	FOWのX
10	FOWのY
11	〃 VX
12	〃 VY
13	弾のフラグ
14	〃 X
16	〃 Y
18	〃 VY

■チェックポイント

$568Fの値はWAITですので、1070行の16番目のデータを通常のスピードー$40、微妙なよけを味わうー$90、BASIC並みのスピードー$FFという風に調整できます。

突然ポンコツカーズ

〈Funny〉まあ、カワイイ名前のゲームね。きっと子供服のCMのよ～なゲームなんだわ。と思いきや、これがあーた、わけのわーらんシューティングゲームなのであったのだ。でもね、ボクこーいうボールの動き大好きでねー。おっ、弾が後ろから出るよーになった。おおっ、ボールが分裂したぞ。おおおっ、弾が画面に残って撃てなくなったい。う～む、バグかと思っちゃった。ところでこれはやっぱりTPM.COの作品なんだな。彼って黄色が好きなのかなあ？　MECUNIも黄色ばっかりだったし。（キ印のパンプ）

●FM-7/77系

```
10 A=&H5000:FOR L=1 TO 132:FOR I=1 TO 16:READ A$:N=VAL("&H"+A$):S=S+N:POKE A,N:A
=A+1:NEXT:READ A$:B=B+1:IF VAL("&H"+A$)<>S THEN BEEP:PRINT"ERR IN";B*10+20:END
20 S=0:NEXT:POKE &H60FE,50:EXEC &H5000:'FUNNY  BY TPM.CO.SOFT.WORKS (C)1986
30 DATA 8E,50,37,CE,FC,80,B6,FD,05,2B,FB,86,80,1A,50,B7,864
40 DATA FD,05,7D,FD,05,2A,FB,CC,00,00,ED,C4,86,3F,A7,42,7D1
50 DATA CE,FC,8B,C6,75,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,7F,FD,05,8C,9A3
60 DATA 54,00,25,CF,7E,53,FA,91,D3,93,C0,00,00,6D,90,B5,77C:'SC <2
70 DATA D4,0A,B6,D3,8E,27,FB,B7,D4,0A,B6,D3,80,27,64,8E,8CE
80 DATA D0,A3,A6,84,4C,A7,84,81,0A,26,04,6F,80,20,F3,CE,799
90 DATA C2,23,8E,40,00,B5,D4,09,10,8E,D0,A8,86,06,97,A0,71E
100 DATA A6,A2,48,EC,C6,ED,81,0A,A0,26,F5,30,88,44,33,C8,86C
110 DATA 14,8C,42,80,25,E2,10,8E,00,15,8E,C2,C3,F6,D3,81,779:'Z >7
120 DATA 26,01,39,58,EE,81,EF,A5,C0,02,26,FA,F6,D3,81,58,83F
130 DATA 6F,A5,5C,6F,A5,12,12,31,A8,50,10,8C,91,D3,93,C0,724
140 DATA 6D,00,6D,90,02,80,25,DD,B7,D4,09,CE,D3,88,8D,46,77E
150 DATA 27,04,9E,A8,8D,76,CE,D3,82,8D,3B,8E,C1,33,8D,6C,7DA
160 DATA CE,D3,8F,34,40,8D,4D,33,C9,40,00,8D,7F,EE,E4,8D,825
170 DATA 2D,27,0E,86,50,3D,C3,C2,D3,1F,01,33,C9,40,00,8D,5B6
180 DATA 4B,35,40,33,46,7A,D3,8E,26,D9,B6,D3,80,2A,04,86,6D0
190 DATA D3,97,A9,7E,C0,00,34,40,8D,1A,8D,50,35,40,E6,44,6E8
200 DATA 1D,E3,41,ED,41,A6,45,AB,43,A7,43,A6,C4,97,AA,8D,86A
210 DATA 03,91,D3,93,C0,DA,00,6D,90,96,AA,39,EC,41,34,04,76F
220 DATA 44,56,44,56,44,56,1F,01,A6,43,C6,50,3D,33,8B,35,51D
230 DATA 04,C4,07,39,B5,D4,09,86,10,97,A0,86,05,97,A1,A6,6D0
240 DATA 80,AA,C4,A7,C0,0A,A1,26,F6,33,C8,4B,0A,A0,26,EB,81D
250 DATA B7,D4,09,39,B5,D4,09,86,10,97,A0,86,05,97,A1,6F,75E
260 DATA C0,0A,A1,26,FA,33,C8,4B,0A,A0,26,EF,B7,D4,09,39,75D
270 DATA 00,00,00,07,E0,00,00,00,1C,38,00,00,00,19,58,00,1AC:'FOW >3
280 DATA 00,00,19,58,00,00,91,D3,93,C1,47,00,6D,90,00,19,486
290 DATA 58,00,00,18,7F,D2,18,00,19,FF,71,98,00,1F,FF,D1,5E9
300 DATA F8,00,3B,FF,71,FC,00,F9,FF,D1,FB,00,F9,FF,71,F9,AC5
310 DATA 00,F9,FF,D1,F9,00,FA,1F,70,3E,00,3F,FF,D3,FC,00,896
320 DATA 1C,14,C8,38,00,0C,14,C8,30,00,00,00,00,00,00,0F,257:'CUP1 <6
330 DATA 00,00,F0,00,1E,80,01,E8,00,0D,00,00,D0,00,00,00,354
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,91,D3,93,C1,B4,36C
360 DATA 00,6D,90,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0FD
370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
380 DATA 00,00,1F,80,01,F8,00,7F,A0,07,FA,00,7F,A0,07,FA,5D8:'CUP2 >3
390 DATA 00,7E,A0,07,EA,00,1A,80,01,A8,00,00,00,00,00,00,352
400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
430 DATA 91,D3,93,C2,21,00,6D,90,00,00,1F,F8,0F,C0,1F,F8,6D4:'NO. <6
440 DATA 1F,F8,00,7C,0F,F8,03,F8,1F,FE,1F,F8,1F,F8,3E,7C,79A
450 DATA 0F,C0,3F,FC,00,7C,01,FC,1E,00,1F,80,3F,FE,3C,7C,635
460 DATA 7C,7E,7C,3E,03,C0,7C,7C,00,FC,07,FC,3C,00,3C,00,5E6
470 DATA 3C,7C,3C,7C,78,3E,7C,3E,03,C0,00,F8,07,F0,1E,78,628
480 DATA 3F,F0,7F,F8,00,F8,1F,F8,7C,7E,7C,3E,03,C0,03,E0,80F
490 DATA 00,FC,7C,78,00,FC,78,7E,01,F0,3C,7C,1F,FC,7C,3E,760
500 DATA 03,C0,0F,C0,00,91,D3,93,C2,8E,00,6D,90,3E,7F,FE,791
510 DATA 00,3E,78,3E,03,C0,78,3E,00,F8,7C,3E,03,C0,3F,FE,61F
520 DATA 00,FC,01,F0,00,FC,7C,7E,07,C0,7C,7E,07,E0,1F,F8,7A2
530 DATA 03,C0,3F,FE,1F,F0,07,F8,1F,F0,1F,F8,07,C0,3F,FC,836
540 DATA 1F,80,03,C0,06,60,06,60,1F,B8,7F,BE,6F,BA,3F,BC,666:'Z >3
550 DATA 26,A4,00,00,00,00,00,00,7F,FE,00,00,07,FD,FB,A0,4E6:'VEE>3
560 DATA 00,3F,FF,BF,74,00,7F,FE,FB,B6,00,FF,FF,FD,BB,00,955
570 DATA FF,7D,AD,DF,00,FF,ED,AD,DF,00,91,D3,96,C2,FB,00,A37
580 DATA 6D,93,D3,BE,90,FF,7D,ED,B5,00,FF,FD,DA,D5,00,B7,AA1
590 DATA 6E,DA,D5,00,76,EE,D6,AA,00,37,76,D5,54,00,06,AA,787
600 DATA AA,A0,00,00,6A,AA,00,00,00,00,00,00,00,8E,C2,D3,481
610 DATA CE,C3,23,86,9A,97,A0,EC,81,46,56,ED,C1,EC,81,46,975
620 DATA 56,ED,C1,A6,80,46,A7,C0,0A,A0,26,EB,39,10,00,53,72E:'CLS:SC=0 <3
630 DATA C3,00,50,00,00,3F,00,00,00,00,00,00,00,00,91,D3,2B6
640 DATA AB,D0,A0,00,0C,93,D3,96,90,8E,00,00,B5,D4,09,4F,722
650 DATA 5F,ED,81,8C,C0,00,26,F9,7F,D3,8E,7E,C0,00,00,00,756
660 DATA 00,00,00,00,00,00,C1,83,00,00,8E,53,BD,AD,9F,FB,529:'DIM <6
670 DATA FA,86,60,1F,8B,0F,00,86,05,97,0C,86,F8,97,18,0F,603
680 DATA FF,CC,07,06,FD,FD,39,86,06,B7,FD,3B,CC,07,3C,BD,852
690 DATA EB,CF,CC,08,0A,BD,EB,CF,CC,09,00,BD,EB,CF,CC,01,928
700 DATA 00,BD,EB,CF,86,03,BD,EB,CF,96,18,D6,0C,34,06,CE,80F
710 DATA 57,00,8E,60,03,C6,1D,A6,C0,A7,80,5A,26,F9,35,06,66C
720 DATA 97,18,D7,0C,96,00,84,07,4C,97,00,0C,1A,0C,19,CC,4AD:'MNCRI >5
730 DATA 60,20,D7,1D,12,DD,09,0C,FF,B6,FD,01,81,20,26,15,607:'MAIN <7
740 DATA 96,13,26,0F,DC,0E,DD,14,96,10,97,16,0C,13,CC,57,54E
750 DATA 61,DD,07,96,01,97,01,81,34,26,04,86,F8,20,06,81,578
760 DATA 36,26,06,86,08,97,11,20,10,81,38,26,04,86,FC,20,44D
770 DATA 06,81,32,26,04,86,04,97,12,D6,11,1D,D3,0E,10,83,48E
780 DATA 00,20,25,06,10,83,02,40,25,02,0F,11,96,10,9B,12,2BA
790 DATA 81,10,25,04,81,B0,25,02,0F,12,96,18,9B,16,81,10,423
800 DATA 25,04,81,B0,25,02,0F,13,CE,60,1A,96,19,97,02,A6,4D9:'LOOP <1
810 DATA C4,10,27,00,CE,96,13,27,52,DC,14,A3,41,22,03,40,524
820 DATA 50,4A,10,83,00,20,22,43,96,16,A0,43,22,01,40,81,425
830 DATA 10,22,38,0F,13,96,00,91,19,25,25,9E,09,EC,41,ED,4D7
840 DATA 01,A6,43,A7,03,A6,44,40,A7,04,A6,45,A7,05,0C,19,525
850 DATA 6C,84,DC,09,C3,00,06,DD,09,CC,57,4B,0C,FF,20,09,626
860 DATA 6F,C4,0A,FF,CC,57,56,0C,0B,DD,07,DC,0E,A3,41,22,6A0
870 DATA 03,40,50,4A,10,83,00,18,22,35,96,10,A0,43,22,01,38B
880 DATA 40,81,0C,22,2A,96,00,91,02,27,17,96,0D,26,0B,86,3DA
890 DATA 31,97,0D,CC,57,56,DD,07,0A,0C,EC,44,40,50,ED,44,639
900 DATA 20,0F,8E,57,18,C6,05,3D,3A,BF,55,7D,BD,00,00,DC,598
910 DATA 0E,A3,41,25,09,E6,44,C1,10,27,0A,5C,20,07,E6,44,4F9
920 DATA C1,F0,27,01,5A,E7,44,01,5A,E7,44,96,10,A0,43,25,692
930 DATA 09,E6,45,C1,08,27,0A,5C,20,07,E6,45,C1,F8,27,01,5BD
940 DATA 5A,E7,45,33,46,0A,02,27,03,7E,54,DF,96,0D,26,07,4B6
950 DATA C6,07,F7,FD,39,20,0B,0A,0D,81,31,26,05,0C,0B,7A,4AA
960 DATA FD,39,96,0C,81,16,25,04,86,16,97,0C,8E,60,0B,CE,59E:'MOVE <4
970 DATA FC,80,B6,FD,05,2B,FB,86,80,1A,50,B7,FD,05,C6,4A,893
980 DATA A6,80,A7,C0,5A,26,F9,7F,FD,05,96,0C,26,03,7E,56,726
990 DATA AF,12,12,96,03,81,03,26,1A,0F,03,E6,9F,60,04,C1,4EC:'BGM >4
1000 DATA FF,26,05,CC,57,7F,20,09,4F,BD,EB,CF,DC,04,C3,00,75E
1010 DATA 01,DD,04,0C,03,EC,9F,60,07,81,FF,27,0A,BD,EB,CF,70B
1020 DATA DC,07,C3,00,02,DD,07,D6,11,1D,D3,0E,DD,0E,0F,11,57C:'ADD >8
1030 DATA 96,12,9B,10,97,10,0F,12,96,13,27,06,96,18,9B,16,450
1040 DATA 97,16,CE,60,1A,96,19,97,02,A6,C4,27,25,E6,44,1D,63A
1050 DATA E3,41,10,83,00,20,25,06,10,83,02,40,25,02,60,44,3A2
1060 DATA ED,41,A6,45,AB,43,81,10,25,04,81,B0,25,02,60,45,5BE
1070 DATA A7,43,33,46,0A,02,26,D1,0F,0B,96,FF,27,14,86,40,516
1080 DATA C6,00,5A,26,FD,4A,26,F8,B6,FD,01,81,0D,27,F9,7E,78B
1090 DATA 54,69,0A,FE,26,E8,86,30,97,FE,0F,19,7E,54,54,8E,6FA:'SPRD<1
1100 DATA 57,A0,CE,61,00,A6,80,C6,08,34,04,5F,49,24,02,C6,5E6
1110 DATA 0F,E7,C0,35,04,5A,26,F1,8C,58,3F,26,E8,CC,07,3E,6A2
1120 DATA BD,EB,CF,CC,01,00,BD,EB,CF,86,00,BD,EB,CF,8E,61,9A7
1130 DATA 00,86,08,E6,80,BD,EB,CF,86,01,5F,5A,26,FD,4A,26,73E
1140 DATA F9,8C,65,EF,26,EB,B6,FD,01,81,53,26,F9,7E,50,00,85F:'DIM <1
1150 DATA 00,57,77,00,57,53,60,20,01,03,00,01,30,80,00,00,2AD
1160 DATA 00,00,80,60,00,F8,00,00,01,30,30,00,00,86,F0,97,446:'POW <3
1170 DATA 18,39,00,18,39,00,00,0F,18,39,00,00,0C,0C,0C,0B,131
1180 DATA 39,0C,0B,39,00,00,86,FC,97,18,39,86,F8,97,18,39,559
1190 DATA 86,FF,97,0B,CC,57,6C,FD,54,7F,39,09,0F,02,80,02,65B:'SOUND <5
1200 DATA A0,02,C0,09,00,FF,09,0F,02,D0,02,B0,02,90,09,00,4A1
1210 DATA FF,09,0F,02,91,02,9B,02,AF,09,00,FF,09,0F,02,E9,503
1220 DATA 02,DA,02,C2,09,00,FF,E9,AF,C2,E9,91,91,91,73,00,811:'BGM >8
1230 DATA 73,00,E9,73,00,73,82,00,82,91,AF,9B,91,82,73,00,6A7
1240 DATA 73,00,E9,73,00,73,82,00,82,91,62,6E,73,82,FF,00,69B
1250 DATA 03,31,3A,A9,9B,40,D9,55,12,AB,52,85,2B,4A,52,94,60F:'SAY >
1260 DATA A4,B5,A4,92,D2,DA,69,24,B6,96,DA,49,25,B4,B6,D2,998
1270 DATA 49,25,B4,96,DA,49,2D,25,A4,A4,E4,93,64,99,26,C9,7D8
1280 DATA 90,6D,5B,42,D0,B4,AD,2B,4A,5A,5A,49,24,90,00,00,5F1
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
1300 DATA 00,00,00,19,6D,68,70,E1,C2,95,2B,4A,D2,B4,95,B4,6DA
1310 DATA 95,B4,95,B4,95,A4,AD,2F,6B,D0,F4,A8,70,F1,C6,B8,A5D
1320 DATA C4,44,45,55,D8,84,62,31,FF,FF,FE,09,37,4C,9B,65,819
1330 DATA F2,F9,48,E5,8E,1C,E1,86,33,CE,E4,33,31,0D,CC,C4,90F
1340 DATA 63,7E,73,7E,23,FC,6F,C4,79,81,18,80,08,84,00,84,6C6
```

ポシェット裏面場

〈OLとAD・その1〉このよくわかんない欄外シリーズは、毎回私が㋐に題目をいただいて私が書きなぐっておるわけですが、今回のナニはOrdinary Life（日常生活）とAdventure（冒険）ということで、決して多くのかたが想像されるような、Office LadyとArt Directorという世間にありがちなのかもしれない愛のかたちについて述べるものではございません。いや、しかしこれも日常生活の冒険かしら。何だか冒険というとこういう類いのことしか残されていないような気がするなぁ。（よっちゃん）

メカニ
MECUNI

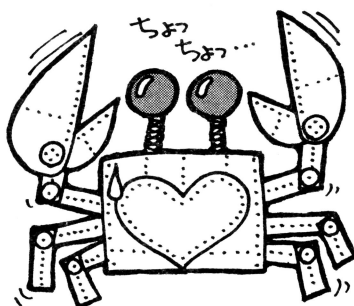
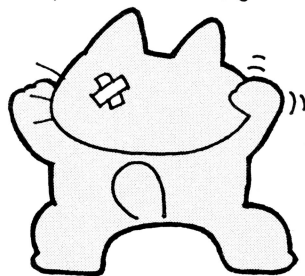
FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

RECORD 0 LEVEL 3 BY TPM.CO.SOFT

⬆いつも、TPM．COの画面はこまやかなグラフィックで、質感なんかもよく出てる。

鬼の主任は冗談がきらい そういう私は仕事がきらい

未来の日本の工場って、もしかしたらこうなるかも。これから先、社会へ出ていく読者諸君、少女ゆきは不安です。だって、仕事がちゃんとできない人のお嫁さんになったら、苦労しそーだもん。とりあえず、キミに仕事の能力があるかどうか、試してみてね。

〔作者の語るストーリー〕ある会社に頼まれて工場の一角にいくと、小さな鉄板をまとめ、大きな鉄板にするという仕事が待っていた。そこには「鬼の主任」と呼ばれる上司がいて、私がまとめた大きな鉄板を集める仕事をしていたのだった。彼は機械の操作に手間取ってもたつく私に、「オラオラ、さっさとしねえとひき殺すぞ！」とどなるどだっく、じゃない、どなるのだった。冗談だろうと思っていたら、冗談じゃなかったのだ！　本当にひき殺しにやってくる上司が恐怖！

〔遊び方〕左上にある機械の右側はキミが操作する加工機。左側は上司の回収機。[2]、[4]、[6]、[8]でレベルの数と同じ数ずつ小さな鉄板を集めて、大きな鉄板を作ってね。その数ぴったり集めれば大きな鉄板が自動的にできて、上司が回収にくるけれど、その数を超えて集めてしまうと（なにしろ、小さな鉄板はときどき何枚かまとめておいてあるので）キミの加工機はパンクしてしまいます。それに、さっさと仕事をしていかないと、ほんとうに上司にひき殺されてしまうのでがんばんなくちゃね。

パンク3回か、上司にひき殺されるかでゲームオーバーです。

なんたってリストが短いわりに遊べて、画面もきれい……と作者もいってます。　　(少)

ちょっ ちょっ…

じゃ～んけ～ん…

TPM.CO SOFT.WORKS

BY TPM.CO

このゲームをプレイするとすばやい判断力が身につきます。たまにパズル以外のゲームができても、頭を使わなくてはならないゲームになっているので困ったものです。このゲーム、アイデアの段階では、「イモを食べて行き、ぴったりの数になったら屁が出て、それで敵をやっつける」というなんともお下劣なものだったのです。プリプリ。（編集部割り込み／お下劣なアイデアから、すばらしいものが生まれてるというのは歴史的によくあることです。陽子・電子のモデルも糞のまわりをハエが飛ぶ姿から思いつかれたとか。うそ）

お下劣なアイデアから

突然ボーナスポイント

〈MECUNI〉ほえ～、7のキー入力なんてキライだよー！　ちょいと押すと行き過ぎてパンクしちまっただよ。それでもどーにかLEVEL4はクリアしたぞい。それにしてもなかなかおもしろいアクションパズルゲームだい。登場キャラクタもそれらしいのかそれらしくないのかよく分からんが個性があっていいね。おー作者はTPM．COか。さすがに常連、手慣れていますねー。そーいえばそのむかし常連だった(?)パンプとかいうヤツはどーしたんでしょう。最近はなりをひそめていますね。(で、パンプだ)

■変数リスト
A(n)……加工機
B(n)……大鉄板
C(n)……外壁
D(n)……小鉄板
E(n)……上司の機械
S(n, m)……仮想画面
X(n, m)……加工機の位置保存用
X, Y……加工機位置
V, W……加工機移動量
S……現在もっている小鉄板の数
S1……回収された大鉄板の数
Z……パンク数

■プログラムの説明
10〜 90 表示
110〜160 加工機移動
170〜210 上司の機械移動
230〜250 ゲームオーバー
260〜280 パンクじゃ。バンバン
290〜340 面クリア処理
350〜390 プレイ画面表示
400〜410 変数設定
420〜460 数値表示
470〜530 キャラデータ読みこみ
540〜600 キャラデータ
610 文字データ

■参考
ポシェットNo.4「LOT LOT LOT」

```
10 GOTO 480:'—— PUT ——
20 PUT@A(E,F)-(E+31,F+15),A,PSET:RETURN
30 PUT@(E,F)-(E+31,F+15),B,PSET,1:RETURN
40 PUT@(E,F)-(E+31,F+15),C,PSET,3:S(E/32,F/16)=-1:RETURN
50 LINE(E,F)-(E+31,F+15),PSET,Ø,BF:RETURN
60 PUT@A(E,F)-(E+31,F+15),E,PSET:RETURN
70 WHILE L:E=E+X(L):F=F+Y(L):PUT@(E,F)-(E+15,F+7),D,PSET,6:L=L-1:WEND:RETURN
80 E=420:LINE(E,F)-(E+64,F+7),PSET,Ø,BF
90 FOR J=Ø TO 2:SYMBOL(E+J,F),A$,2,1,6:NEXT:RETURN
100 '—— LOOP ——
110 K$=INKEY$:K=VAL(" "+K$):V=(K=4)-(K=6):W=(K=8)-(K=2):E=X*32:F=Y*16
120 IF S(X+V,Y+W)=-1 OR (V=Ø AND W=Ø) THEN 17Ø
130 FOR I=1 TO 4:GOSUB 5Ø:E=E+V*8:F=F+W*4:GOSUB 2Ø:NEXT:X=X+V:Y=Y+W
140 S=S+S(X,Y):R=R+1:X(R)=X:Y(R)=Y:BEEP -(S(X,Y)<>Ø):S(X,Y)=Ø
150 IF S>LL THEN Z=Z-1:A$="OVER":GOTO 27Ø ELSE IF S<LL THEN 17Ø
160 S=Ø:C=X-V:D=Y-W:E=C*32:F=D*16:GOSUB 5Ø:GOSUB 3Ø:S(C,D)=LL:PLAY"CDEDEFEFGA"
170 BEEPØ:U=U+(U>Ø):IF U>Ø THEN 21Ø ELSE C=X(O):D=Y(O):V=X(O+1)-X(O)
180 W=Y(O+1)-Y(O):E=C*32:F=D*16:U=S(C+V,D+W)*2:O=O+1:FOR I=1 TO 4:E=E+V*8
190 F=F+W*4:GOSUB 6Ø:NEXT:IF U/2=LL THEN S1=S1+1:PLAY"CGCG":IF S1>2Ø THEN 3ØØ
200 E=S1*3Ø:F=16Ø:GOSUB 3Ø:E=C*32:F=D*16:GOSUB 5Ø:L=RND*4:S(C,D)=L:GOSUB 7Ø
210 T=2-T:COLOR=(2,T):E=X*32:F=Y*16:IF X<>X(O) OR Y<>Y(O) THEN 11Ø
220 '—— OVER ——
230 GOSUB 6Ø:FOR I=Ø TO 2ØØ:BEEP1:BEEPØ:T=2-T:COLOR=(2,T):NEXT:A$="OVER"
240 FOR J=Ø TO 1:SYMBOL(12Ø+J*2,7Ø),A$,2,1,7:NEXT:A$="B#BB#BB#BB#B"
250 PLAY"L4FEDC#C#CCC#C#C#C#","L4EDCO4B#B#BBL16"+A$+A$:K$=INPUT$(2):RUN
260 '—— BAN ——
270 BEEPØ:FOR L=Ø TO 3:COLOR=(1,2):SOUND 6,1Ø:SOUND 8,16:SOUND 7,7:SOUND 12,7
280 SOUND 13,Ø:FOR I=Ø TO 2ØØ:NEXT:COLOR=(1,6):NEXT:S=Ø:IF Z>Ø THEN 17Ø ELSE24Ø
290 '—— END ——
300 FOR O=O-1 TO R-2:C=X(O):D=Y(O):V=X(O+1)-X(O):W=Y(O+1)-Y(O):E=C*32:F=D*16
310 BEEP1:U=-(S(C+V,D+W)=LL)*1Ø:BEEPØ:FOR I=1 TO 2:E=E+V*16:F=F+W*8:GOSUB6Ø
320 NEXT:E=C*32:F=D*16:GOSUB 5Ø:PLAY"V=U;CGCG":SC=SC+U/2:S(C,D)=Ø:NEXT
330 PLAY"V1Ø":FOR C=21 TO Ø STEP -1:E=C*3Ø:F=16Ø:GOSUB 5Ø:PLAY"L64CE"
340 F=8Ø:SC=SC+1:A$=STR$(SC):GOSUB 8Ø:NEXT
350 '—— CRT ——
360 CLS:ERASE S:DIM S(9,9):FOR C=Ø TO 9:E=C*32:F=Ø:GOSUB 4Ø:F=144:GOSUB 4Ø:NEXT
370 FOR D=1 TO 8:F=D*16:E=Ø:GOSUB 4Ø:E=288:GOSUB 4Ø:NEXT
380 FOR D=2 TO 7:FOR C=1 TO 8:L=RND*4:J=S(C,D):IF J=Ø THEN S(C,D)=L
390 E=C*32:F=D*16:ON 1+J GOSUB 7Ø:NEXT:NEXT:PLAY"T2ØØL32O5V1Ø","T2ØØL4O5V1Ø"
400 X=2:Y=1:V=Ø:W=Ø:T=2:E=96:F=16:O=5:U=3Ø:R=6:S=Ø:S1=Ø:X(5)=1:Y(5)=1:X(6)=2
410 Y(6)=1:Z=3:LL=LL+1:E=64:F=16:GOSUB 2Ø:E=32:GOSUB 6Ø:FOR D=4 TO 8 STEP 2
420 FOR J=Ø TO 1: SYMBOL(384+J*2,D*16),A$((D-2)/2),2,1,7:NEXT:NEXT
430 FOR C=38Ø TO 6ØØ STEP 2:LINE(C,1Ø)-(C,5Ø),PSET,6:NEXT
440 FOR J=Ø TO 1:SYMBOL(4ØØ+J*2,2Ø),A$(Ø),4,2,6,,XOR:NEXT
450 F=8Ø:A$=STR$(SC):GOSUB 8Ø:F=112:A$=STR$(LL):GOSUB 8Ø
460 PLAY"L8CDECDEFEDCL32","L8DEFDEFGFED":K$=INKEY$:GOTO 11Ø
470 '—— DATA ——
480 CLEAR9ØØØ:DEFINTA-Z:DIM A(95),B(31),C(31),D(7),E(95),S(9,9),X(2ØØØ),Y(2ØØØ)
490 FOR I=Ø TO 31:READ A(I),E(I):NEXT:FOR I=6 TO 27:B(I)=3925:B(I+1)=2184Ø
500 I=I+1:NEXT:FOR I=6 TO 25:C(I)=-683:C(I+1)=21797:I=I+1:NEXT
510 FOR I=Ø TO 5:READ C(I),C(I+26):NEXT:FOR I=1 TO 7:D(I)=-1Ø923:NEXT
520 A(48)=28:A(5Ø)=28:C(Ø)=-1:D(Ø)=-1:C(1)=-1:E(49)=3584:E(51)=3584:LL=2
530 FOR I=Ø TO 3:READ X(I),Y(I),A$(I):NEXT:COLOR=(1,6):COLOR=(3,6):GOTO 35Ø
540 DATA -14842,1Ø23,-24477,-16189,-21986,3584,-22443,2Ø693,1Ø26Ø,3669,1Ø26Ø
550 DATA -12236,1Ø356,3711,1Ø772,-12184,1Ø922,16213,-21844,21844,-1Ø923,-2731
560 DATA187Ø5,21845,-12288,-2732,2321,21,-11947,-2732,26897,21877,-11967,-2732
570 DATA 26897,2Ø853,-11967,-2732,26897,2Ø853,-11947,-2732,26897,32757,-11777
580 DATA -1Ø923,-5871,21845,-1Ø923,-1Ø923,187Ø5,21845,-1Ø923,-12288,187Ø5,13
590 DATA 157Ø1,-12264,21844,123Ø1,3413,13656,2184Ø,13652
600 DATA 16383,-1756,-4,-28Ø87,-1,-14Ø44,-1,-28Ø87,-1,9362,-55,18724
610 DATA Ø,Ø,MECUNI,6,3,RECORD,6,3,LEVEL,4,2,BY TPM.CO.SOFT
```

●FM-7/77系

ポシェット裏面場

〈OLとAD・その2〉日常生活と冒険はどこがちがうのかな。それは、予期できない不確定な要素の占める割合の大きさの違いだといえるかもしれない。ふだんのくらしはどこで・なにを・どうやって行うかがほとんど決まっているけれど、例えば植村さんの冒険とかを考えてみると、いくら目的とか手順とかをしっかり計画しても相手（山だとか北極だとか）がしばしばあまりにとんでもないので、あーたいへんだ、ハラハラ、ということになって、このハラハラというところに生きている実感がわくのだ。（よっちゃん）

HEADING & KICK

ヘディング アンド キック

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

ひんやり涼しい海のなか、メルヘンチックパズルです

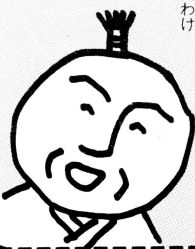
ううっ、なんてのどかなのかしら。(そのくせ、パズルは難しい) FM-7にこんなゲームが投稿されるなんてうれしい♡

あなたは、海のなかのタコ。[4]、[6]キーで左右に移動、[Z]、[X]、[C]でそれぞれ左上、真上、右上にジャンプ。赤茶けた岩がならんでいるけれど、この岩は、タコの力では動かすことができない。でも、クラゲは、上下左右に1匹だけなら自由に動かせます。タコにはあまり浮力がないので、下に何もないところに行くと自然に海の底のほうに沈んでいきます。

クラゲをうまく動かして、なんとか宝物を全部取ってほしいんだけど、これがなかなか難しい。変なふうにクラゲを動かしてしまって取り返しがつかなくなったら、[TAB]キーでギブアップ(5回まで)。ゲームスタートは[S]キー。[A]キーで面が選べます。面は全部で8面。 (少)

ROUND [1] CHANCE [5]

○なんとかクラゲをかきわけて、宝石1個取りい。さて、どうやって左の上に行くの?

ROUND [1] CHANCE [5]

○ふんふん、なるほどね。クラゲを足場にしたり、斜めにすりぬけたりして、なんとか、とれそうですね。

文化祭出展作品

このプログラムは1年ほどまえ、すでに3分の2ほどできあがっていたのだが、そのとき親にパソコンを止められて、以来、まったく手をつけていなかった。しかし、ついこのあいだ、文化祭にこのプログラムを出展することになったもんで、これを機会に完成させて、ついでにポシェットに送ったわけなんだな、これが。ところで、その文化祭のときは、ちょっと難しすぎて、誰もとけなかったのさ。ふっふっふっふっふっふっふっ。

BY 高田浩明

■変数リスト

T1%(n), T2%(n), T3%(n)……タコデータ
TR%(n)……宝データ
RU%(n)……くらげデータ
RK%(n)……岩データ
MP(n, m)……面パターン
AA(3), PP$(15)……16進数変換用
M$……タコの数
X, Y……タコの座標
VX, VY……タコの進行方向
J……ジャンプしてるか
TT……残りの宝の数
PL……B・G・M用

■プログラムの説明

行	内容
10～70	初期設定
80～160	タイトル
170～290	画面表示
300～480	メインルーチン
490～580	画クリア
590～950	キャラクタデータ
960～1040	面データ
1050	B・G・M
1060	ゲームオーバー

突然ポシェッターズ

<HEADING and KICK> タコのパズルゲームです。ん、このカブのひっくり返ったよーなもんはあにかな? ほークラゲなのか。足がユラユラ動いたらもっと良かったのにね。斜めに動けて重力のある「うそこばん」て感じだけれども、う～む、これはなかなかオモシロイね。あまり時間がなくて2面までしかできなかったけれど、十分悩まされてしまった。こーいうゲームって例のよっちゃんが大好きなんだよね～。3日ぐらいかけて全面解くんじゃないかな。(「TAKO TACO」はいずこ。パンプ)

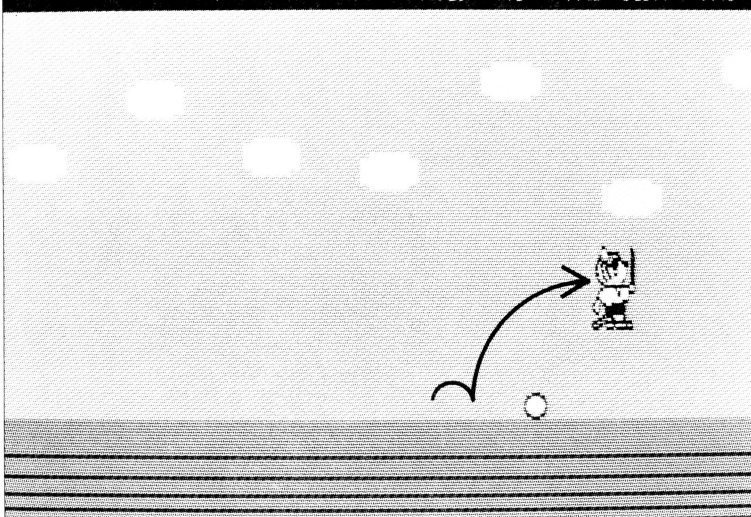
```
10 COLOR 7,1:WIDTH 40,25:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:DEFINT A-Z:DEFSNG E
20 DIM T1%(95),T2%(95),T3%(95),TR%(95),KU%(95),RK%(95),MP(17,9),AA(3),PP$(15):AA
(0)=8:AA(1)=4:AA(2)=2:AA(3)=1
30 FOR I=1 TO 10:READ D,PP$:PP$(D)=PP$:NEXT:DATA 2,A4B8A8R8A6.,3,G3,6,D2D6,7,E2E
6,10,A4B8A8R8A5,11,G3,12,A2.B32,13,AR4A3.,14,G3.,15,R64
40 ON INTERVAL GOSUB 1050:INTERVAL 1:P$="V1005T200L16D5.E.GR":P1$="V1005T200L16D
5.D.ER":M=1:RESTORE 600
50 FOR I=0 TO 95:READ T1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ TR%(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 95:READ KU%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ RK%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 95:READ T2%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ T3%(I):NEXT
80 CLS:ED=0:CO=0:LOCATE 6,10:PRINT "    JUMP        ◢  ◣"
90 LOCATE 6,11:PRINT "┌┐┌┐┌┐        ┌┐┌┐"
100 LOCATE 6,12:PRINT "IZIIXIICI       I4II6I"
110 LOCATE 6,13:PRINT "└┘└┘└┘        └┘└┘"
120 SYMBOL(110,15),"HEADING",5,2,6:LOCATE 15,4:PRINT "AND":SYMBOL(150,43),"KICK
!!",6,4,2:PUT@A(400,72)-(431,87),T1%,PSET
130 LOCATE 7,15:PRINT "Programed by H.Takada":LOCATE 8,18:PRINT "S) KEY TO GAME
START":LOCATE 8,19:PRINT "A) KEY TO SELECT ROUND":MS=5
140 E$=INKEY$:CO=0:IF E$="S" OR E$="s" THEN CLS:M=1:GOTO 180 ELSE IF E$="A" OR E
$="a" THEN CO=1:GOTO 150 ELSE 140
150 LOCATE 9,21:LINE INPUT "Start round ?";M$:GOSUB 160:GOTO 180
160 M=VAL(M$):IF M<1 OR M>8 THEN RETURN 150 ELSE RETURN
170 '████████ ROUND SET ████████
180 IF MS>0 THEN CLS:LOCATE 13,11:PRINT USING "# ROUND START !";M
190 INTERVAL OFF:TT=0:IF MS=0 THEN 1060
200 ON M GOSUB 970,980,990,1000,1010,1020,1030,1040
210 FOR I=0 TO 9:MP(0,I)=2:MP(17,I)=2:NEXT:FOR I=0 TO 16:MP(I,0)=2:MP(I,9)=2:NEX
T:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 16:MP(J,I)=0:NEXT J,I
220 FOR I=1 TO 8:FOR SR=1 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):F
OR T=1 TO 4:IF A>=2^(4-T) THEN MP(J*4+T,I)=MP(J*4+T,I)+SR:A=A-2^(4-T)
230 NEXT T,J,SR,I
240 CLS:FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 16:ON MP(J,I)+1 GOTO 280,250,260,270
250 PUT@A(J*32+32,I*16+16)-(J*32+63,I*16+31),KU%,PSET:GOTO 280
260 PUT@A(J*32+32,I*16+16)-(J*32+63,I*16+31),RK%,PSET:GOTO 280
270 PUT@A(J*32+32,I*16+16)-(J*32+63,I*16+31),TR%,PSET:TT=TT+1:GOTO 280
280 NEXT J,I:READ X,Y:GOSUB 450:INTERVAL ON:PL=-1
290 LOCATE 7,1:PRINT USING "ROUND [#]        CHANCE [#]";M,MS:J=0:VX=0:VY=0
300 '████████ MAIN ████████
310 JJ=0:A$=INKEY$:IF MP(X,Y+1)=0 OR MP(X,Y+1)=3 THEN J=1:VY=1:VX=0:GOTO 340
320 IF A$=CHR$(9) THEN INTERVAL OFF:FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR
 I=1 TO 3000:NEXT:MS=MS-1:GOTO 180
330 IF A$="Z" OR A$="X" OR A$="C" OR A$="z" OR A$="x" OR A$="c" THEN J=1:VY=-1:V
X=(A$="Z")+(A$="z")-(A$="C")-(A$="c")
340 IF J=1 THEN 370
350 IF INSTR("46",A$)=0 OR LEN(A$)=0 THEN 310
360 VX=(A$="4")-(A$="6")
370 ON MP(X+VX,Y+VY)+1 GOTO 410,380,390,400
380 IF MP(X+VX*2,Y+VY*2)<>0 THEN VX=0:VY=0:J=0 ELSE MP(X+VX*2,Y+VY*2)=1:MP(X+VX,
Y+VY)=0:W=X+VX:Q=Y+VY:GOSUB 470:W=X+VX*2:Q=Y+VY*2:GOSUB 430:X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB
440:VX=0:VY=0:J=0:GOSUB 480
390 VX=0:VY=0:J=0:GOTO 410
400 BEEP:MP(X+VX,Y+VY)=0:TT=TT-1:IF TT=0 THEN INTERVAL OFF:GOSUB 430:X=X+VX:Y=Y+
VY:GOSUB 440:FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 490:IF CO=1 AND M=8 THEN CLS:GOTO 510 EL
SE M=M+1:IF M<9 THEN 180 ELSE 520
410 GOSUB 430:X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB 440:IF VY<>-1 THEN JJ=0 ELSE JJ=JJ+1:IF JJ>=3
THEN J=0:VX=0:VY=0
420 IF J=0 THEN 310 ELSE FOR I=1 TO 250:NEXT:GOTO 370
430 LINE(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),PSET,1,BF:RETURN
440 IF VX=0 THEN PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),T1%,PSET:RETURN ELSE I
F VX=-1 THEN 450 ELSE 460
450 PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),T2%,PSET:RETURN
460 PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),T3%,PSET:RETURN
470 LINE(W*32+32,Q*16+16)-(W*32+63,Q*16+31),PSET,1,BF:RETURN
480 PUT@A(W*32+32,Q*16+16)-(W*32+63,Q*16+31),KU%,PSET:RETURN
490 CLS:LOCATE 13,11:PRINT USING "# ROUND CLEAR !";M
500 X=8:Y=6:FOR J=1 TO 3:FOR VX=-1 TO 1 STEP 2:GOSUB 440:FOR I=1 TO 600:NEXT I,V
X,J:RETURN
510 LOCATE 14,12:LINE INPUT "Start round ?";M$:GOSUB 160:GOTO 180
520 CLS:FOR I=1 TO 3:SYMBOL(70+I*2,20+I),"CONGRATULATIONS",4,3,7:NEXT
530 VX=-1:LOCATE 10,8:PRINT "ALL ROUND CLEAR !!"
540 FOR I=1 TO 5 STEP 2:PUT@A(I*32+32,96)-(I*32+63,111),TR%,PSET:NEXT
550 FOR I=11 TO 15 STEP 2:PUT@A(I*32+32,96)-(I*32+63,111),TR%,PSET:NEXT
560 COLOR 7:LOCATE 6,17:PRINT "YOU WORKED SO HARD":LOCATE 10,19:PRINT "THAT YOU
BECAME RICH !!"
570 X=8:Y=5:FOR J=1 TO 17:IF VX=-1 THEN PLAY "O3F":VV=1 ELSE IF VX=1 THEN VV=-1:
PLAY "O3C"ELSE PLAY "O3B"
580 VX=VX+VV:GOSUB 440:FOR I=1 TO 400:NEXT I,J:FOR I=1 TO 10000:NEXT:GOTO 80
590 '████████ CHARACTER DATA ████████
600 DATA-1,-1,-32,2047,-256,255,-1024,1599,-4096,399,-8192,7,-16384,35,-16384,3
610 DATA -16000,387,-14400,995,-15364,16323,-8192,7,-8192,7,-16384,3,-16384,35,-
30843,-14391
620 DATA 0,0,31,-2048,239,-256,863,-64,3583,-16,7167,-8,12287,-4,14335,-4
630 DATA 12167,-7684,16321,-31748,12287,-4,6136,8184,7152,4088,14328,8188,12287,
-4,23612,15390
640 DATA 0,0,0,0,0,0,1536,0,384,0,0,0,32,0,0
650 DATA 384,384,1984,992,1020,16320,0,0,0,0,0,0,32,1028,1032
660 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-16321,-4,15,-2,7,-255,-32761,-1024,16447,-2048,8647
670 DATA -2048,11783,-1,-4089,-2048,8199,-2048,8249,-2048,8643,-2048,11807,-1,-3
841,-2048,2047
680 DATA 0,0,0,16320,3,-4304,30,27256,255,-25292,891,-7316,1843,-4740,3511,30708
690 DATA 3144,-20,4095,-2092,3754,-1076,2925,-23112,3499,31680,2668,-16896,4095,
-4096,0,0
700 DATA 0,0,0,16320,3,-16336,28,8,254,4,769,-32764,1024,16444,2048,8644
710 DATA 2048,12228,4095,-3708,2048,8452,2048,8248,2048,8640,2048,11776,4095,-40
96,0,0
720 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
730 DATA -1,-9,-3133,-15409,-1710,7791,-7447,-16777,-4625,28473,-13353,24051,-87
78,-24581,-5174,-19555
740 DATA 0,0,5,16384,42,-22016,341,21824,2730,-21856,5461,21840,10882,-21848,539
2,5124
750 DATA 0,0,0,0,0,2048,64,32,1026,2064,320,1056,4098,2112,128,8
760 DATA 0,0,7,-8192,127,-512,1023,-64,4095,-16,8191,-8,16383,-4,16383,-4
770 DATA 8191,-16,963,-15424,18,7264,737,-29072,3303,3640,2503,7280,4486,6344,22
42,8476
780 DATA -1,-1,-1,-3585,-125,-6913,-224,-14305,-8128,16399,-16256,3,-31744,1,-32
768,0
790 DATA -30720,0,-32768,0,-32768,0,-32768,0,-32768,0,-8192,1,-2048,7,-256,-8129
800 DATA 0,0,0,1024,40,3584,117,7488,2794,-5984,5573,21588,11914,-30070,21829,53
97
810 DATA 10794,-30070,21589,21845,10792,-21846,21589,21829,10890,-23926,1349,177
48,682,-21856,85,5376
820 DATA 0,0,0,0,0,1024,32,2048,64,16384,128,0,1024,0,0,0
830 DATA 2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
840 DATA -1,-1,-32,2047,-256,255,-1024,1599,-4096,399,-8192,7,-16384,35,-16256,3
850 DATA -15904,8195,-12352,30723,-16377,-4093,-8192,7,24576,7,-32768,3,-24576,3
3,-3707,-14397
860 DATA 0,0,31,-2048,239,-256,863,-64,3583,-16,7167,-8,16383,-4,12543,-4
870 DATA 8700,16380,16368,32764,16383,-4,7943,-8,-25085,-8,-2297,-4,32767,-2,364
4,15484
880 DATA 0,0,0,0,0,0,1536,0,384,0,0,0,32,128,0
890 DATA 480,8192,4032,30720,7,-4096,0,0,0,0,-32768,0,8192,32,4,1088
900 DATA -1,-1,-32,2047,-256,7423,-1024,831,-4096,15,-8192,103,-16384,3,-16384,2
59
910 DATA -16380,1923,-16354,1011,-16369,-8189,-8192,7,-8192,6,-16384,0,-31744,3,
-15483,-14449
920 DATA 0,0,31,-2048,239,-256,863,-64,3583,-16,7167,-8,12287,-4,15871,-244
930 DATA 14332,16260,15870,4092,12287,-4,7167,-7944,8191,-16263,16127,-7937,3276
7,-2,15932,15480
940 DATA 0,0,0,0,7168,0,768,0,0,0,96,0,0,0,256
950 DATA 4,1920,30,1008,15,-8192,0,0,0,0,0,1024,2,516,1032
960 DATA 4,1920,30,1008,15,-8192,0,0,0,0,0,2048,2,516,1032
970 RESTORE 970:RETURN:DATA 8000,8200,E0AA,0354,C401,C204,8072,82F4,2005,02F0,52
00,0014,8855,23A8,8400,3000,7,8
980 RESTORE 980:RETURN:DATA 01F0,0000,7990,0080,697F,2000,5F77,0022,7DF7,0400,11
44,0000,1F7C,0000,8001,0000,9,6
990 RESTORE 990:RETURN:DATA FFFF,FFFF,0000,0000,2000,0000,4811,0000,8648,0084,11
91,2000,4C44,0000,A111,0408,9,8
1000 RESTORE 1000:RETURN:DATA 5557,5557,FFE1,0001,0003,0002,FFE6,5544,7FE5,2AA1,
FFE3,5542,7FE6,2AA4,FFE4,5540,12,8
1010 RESTORE 1010:RETURN:DATA 013F,01BF,0000,019E,4280,7180,C500,439E,4800,A480,
0004,2800,0004,2802,000C,00C4,3,2
1020 RESTORE 1020:RETURN:DATA 00D1,0C41,018D,0401,F193,0C20,0AA9,0E10,0841,2789,
4284,1201,5C52,0B00,812A,D182,5,2
1030 RESTORE 1030:RETURN:DATA 88AA,8088,3E21,0000,AAFA,0000,3EA9,0020,08FB,0000,
8EA8,0420,3EFB,0000,828A,0000,14,8
1040 RESTORE 1040:RETURN:DATA 5111,5011,0F8A,6102,94DC,0454,7DFF,102B,97BC,0517,
2000,2000,6EEE,0000,EEEE,4444,3,1
1050 PL=PL+1:MD=PL MOD 16:IF MD=2 OR MD=3 OR MD=6 OR MD=7 OR MD>9 THEN PLAY PP$(
MD):RETURN ELSE PLAY P$,P1$:RETURN
1060 FOR I=1 TO 3000:NEXT:COLOR 7,0:CLS:FOR I=1 TO 3:SYMBOL(250+I,80),"GAME OVER
",2,1,7:NEXT:COLOR 7,1:FOR I=1 TO 8000:NEXT:CLS:GOTO 80
```


ポシェット裏面場

〈OLとAD・その3〉さて、世界は人間の手でほとんど開発され尽くしてしまったようです。前人未到の地に行くためには巨大なシステムが必要で、参加している個人はとても冒険している気分にはなりません。アメリカの宇宙飛行の初期、ロケットには窓がなく、科学者たちは「どーせ地上でコントロールするんだから……」と思っていたら、宇宙飛行士たちは猛烈に反対して、「オレたちはサルじゃなくてパイロットなんだから、窓をつけないと乗らない」とストをした、というのは有名な話ですね。（よっちゃん）

寅吉一家
～おしま救出大作戦

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

TORAKICHI FAMILY　トラタロウ　トラジ　トラマル　チュウトラ　トラキチ

○ピョンピョンと飛んでいく寅吉。地面を転がっているのがミルクボールです。もうすぐ、端にたどりついて面クリアだね。

TORAKICHI FAMILY　トラマル　チュウトラ　トラキチ

○とげとげは注意していさえすればいいけど、ミルクボールといっしょになるとやっぱりこわい。タイミングよくジャンプ！

ステージ1～8までをキミの寅吉はクリアできるか！

組長寅吉のひとり娘、おしまがさらわれた！　それも、先祖の代からの敵である海丑一家にだ。寅吉は怒った。翌日、寅吉は他に勇気のある寅太郎、寅次、寅丸、中寅をひきいて、海丑組の屋敷へなぐりこみに向かった。

操作は左右が[4]、[6]。スペースキーでジャンプ。ひたすら草原を右へ右へと進みます。各ステージのクリアはその面の右端までいけばいいのですが、前方から、不思議な力を持った白い玉（ミルクボール）が転がってきたり、地面にトゲが立っていたりします。それらにあたると死んでしまうので気をつけて。

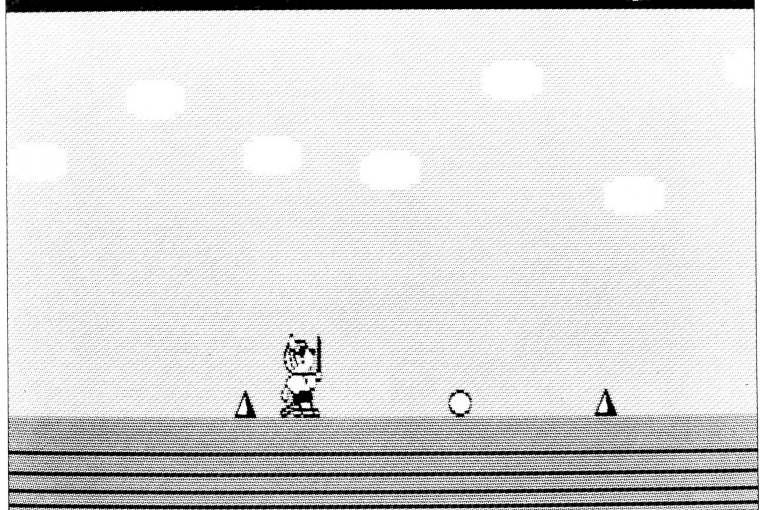
1～3ステージは海丑組の屋敷に続

BY 加増の完二郎

谷山浩子ファンのあなたへ

わーい！　初投稿の初採用だーい。とのっけから喜んでしまいました。しかし、こんなしゃら長いプログラムを打ちこんでくれる人がいるのでしょうか。少なくとも、谷山浩子ファンのあなた！　音楽だけでもきいてやってください。それから、私、かのTEIJIRO氏とは何の関係もございません。あしからず。

完二郎だーよ　おめーよー

突然ポシェットカーズ

〈寅吉一家～おしま救出作戦〉おーなんという題名なのだ！　感動しちまったじぇ。ウルウル。できれば～おしま救出大作戦～にしたほーがインパクトがもっと強かったんじゃないかな？　それはそれとしてこのゲーム、転がるボールをジャンプしてよけるというそれはもう一目りょう然LOLIでも分かる、と。フェイントボールや弾むボールをぐわんばってクリアすると、おお～牛だ牛だ。これが悪役の丑松かいな。それはそーとブタ松親分は元気でしょーか？（おしまちゃんに一目ボレしたパンプ♡）

く草原。かんたんです。

4～6ステージは、ミルクボールが異様な動きをします。ここからは屋敷内なのです。

7ステージはSin(サイン)曲線にのってボールが飛んでいます。

ステージ8が、いよいよ海丑組組長の丑松が現れます。丑松には体当たりで戦ってください。

勝利を得たあかつきには、感動的なラストシーン。寅吉とおしまの再会があなたの涙をそそります。　(少)

■変数リスト
Q1,Q2……トラキチ
M1,M2……ミルクボール
T……トゲ
VD……ウシマツ
OS……おしま
TR……トラキチとその子分の総数
S1……面
A$～I$……音楽
X,Y……トラキチの座標
BX,ZY……ミルクボールの座標
BA,BB……ミルクボール消去座標
U……トラキチのジャンプSin線角度
D……移動用
C……移動の増量

■プログラムの説明
10～130　初期設定、画面表示
140～250　トラキチの移動と表示
260～380　BALLの移動と表示、トゲ・ウシマツの表示
390～490　画面作成
500～540　トラキチ死亡
550～570　面クリア
580～640　最終面クリアとゲームオーバー
650～820　キャラクタデータ
830～930　音楽サブルーチン

■ミュージック参考
谷山浩子「悪魔の絵本の歌」「たんぽぽ」「リカちゃんのポケット」

```
10 '▲ トラキチ イッカ ···············1986/4/14········By KANJIRO ▼
20 COLOR0,5:WIDTH40,25:DEFINTA-X:GOSUB830
30 DIM Q1(188),Q2(62),M1(32),M2(32),QC(188),T(32),UD(2800),OS(125)
40 FORI=0TO188:READ Q1(I):NEXT:FORI=0TO 32:READ M1(I):NEXT:TR=4
50 FORI=0TO 32:READ  T(I):NEXT:FORI=0TO125:READ OS(I):NEXT:SI=1
60 GET@(0,0)-(35,27),Q2,G,5:GET@(0,0)-(18,8),M2,G,5:Z=3.14159/180
70 LINE(2,1)-(637,21),PSET,0,BF
80 T$="TORAKICHI FAMILY":SYMBOL(4,4),T$,2,2,3:SYMBOL(6,4),T$,2,2,3
90 SYMBOL(356,12),"トラタロウ   トラジ   トラマル  チュウトラ   トラキチ",1,1,7:PLAY A$,B$,C$
100 ON SI GOSUB 390,460,460,410,460,460,460,470,580
110 X=0:Y=131:A=100:B=131:BX=580:ZY=150:BA=100:BB=150:E=0:C=0:IFSI=8THEN BX=397
120 AS=0:FOR I=0 TO 4-TR:SYMBOL(300+AS,12),"■■■■",1,1,0:AS=AS+56:NEXT
130 LOCATE16,13:PRINT"STAGE";SI:FORI=0TO4000:NEXT:LOCATE16,13:PRINT SPC(8)
140 '▲ トラキチ JUMP and WALK ▼
150 K$=INKEY$:IF K$=" "THEN 200 ELSE P=VAL(K$):U=191
160 ON P GOSUB 190,190,190,170,190,180:PLAY"O4C32R32C32":GOTO220
170 C=-20:RETURN
180 C= 20:RETURN
190 C=  0:RETURN
200 U=60:PLAY"O6F8C32D32E32G8","O4F8C32D32E32G8"
210 Y=SIN(Z*U):Y=(131-Y*35):U=U+30
220 X=X+C:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>603 THEN X=604
230 PUT@(A,B)-(A+35,B+27),Q2,PSET,5:PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+27),Q1,PSET
240 A=X:B=Y:ON SI GOSUB 290,290,260,290,260,260,290,260
250 IF U=<180 THEN210 ELSE IF X>603 THEN550 ELSE140
260 '▲ TOGE and BALL ▼
270 FOR I=200 TO 500 STEP 300:IF X-1<I AND X+21>I AND Y>126 THEN 500
280 PUT@A(I,150)-(I+18,158),T,PSET:IF SI=8 THEN 290 ELSE NEXT
290 ON SI GOTO 300,300,300,310,310,310,320,320
300 BX=BX-E:E=E+3:IF BX<0 THEN E=0:BX=580:GOTO340 ELSE 340
310 E=RND*90-10:BX=BX-E:IF BX<0 THEN BX=580:GOTO340 ELSE 340
320 ZY=SIN(Z*V):ZY=(130-ZY*20):V=V+45:BX=BX-20
330 IF BX<0 THEN IF SI=8 THEN E=0:BX=397 ELSE E=0:BX=580
340 PUT@(BA,BB)-(BA+18,BB+8),M2,PSET,5:PUT@A(BX,ZY)-(BX+18,ZY+8),M1,PSET
350 BA=BX:BB=ZY:IF BX<X+38 AND BX+20>X AND ZY+4<Y+27 AND ZY+4>Y THEN 500
360 IF SI<8 THEN RETURN ELSE IF X<397 AND X>377 AND UE=0 THEN 370 ELSE RETURN
370 FOR I=0 TO 4:GET@A(416,96)-(636,143),UD,G:PUT@A(416,111)-(636,158),UD,PSET
380 NEXT:UE=1:RETURN
390 '▲ ハイケイ ▼
400 FOR I=1 TO 610 STEP100:J=RND*56+24:SYMBOL(I,J+8),"●",8,2,7:NEXT:GOTO440
410 LINE(0,23)-(639,199),PSET,0,BF:FORI=0TO640STEP8:SYMBOL(I,38)," ",1,2,3:NEXT
420 FOR I=0 TO 640 STEP 120:SYMBOL(I,54),"■■■__",3,2,7:NEXT
430 FOR I=0 TO 640 STEP 8:SYMBOL(I,70)," ",1,3,3:NEXT:GOSUB450:GOTO460
```

リストは次のページへ続く

●FM-7/77系

ポシェット裏面場

〈OLとAD・その4〉だから、冒険は冒険する個人のもの。いくら人生が計画化されフローチャートのようになってしまった現代社会だといっても、冒険の要素はところどころにちらばっているのだと考えたい。新しい遊びや仕事を始めれば、とりあえず最初のうちはわけがわかんないので、これは結構アドベンチャー。いくらマニュアルを読んでディテイルを研究していても、自分でやってみるとなかなかズレがあるもので、このズレを楽しむことができれば人生は楽しいような気がします。(よっちゃん)

```
440 LINE(0,159)-(639,199),PSET,4,BF
450 J=171:FOR I=7 TO 0 STEP-1:LINE(0,J)-(639,J),PSET,2:J=J+I:NEXT:RETURN
460 LINE(0,96)-(639,158),PSET,5,BF:RETURN
470 GOSUB460:FOR I=111 TO 158 STEP 8:READ U$:SYMBOL(410,I),U$,1,1,0:NEXT:ZX=400
480 PAINT(510,129),7,0:SYMBOL(426,121),"ヽ",1,1,7:SYMBOL(442,121),"ﾉ",1,1,0
490 RETURN
500 '▲ DETH ▼
510 PUT@(X,Y)-(X+35,Y+27),Q2,PSET,5:PUT@A(X,Y)-(X+35,Y+27),Q1,OR
520 FORI=0TO27:FORJ=I*10TO270:NEXT:LINE(X,Y+I)-(X+35,Y+I),PSET,5:NEXT
530 TR=TR-1:IF SI=8 THEN LINE(0,96)-(415,158),PSET,5,BF ELSE GOSUB 460
540 IF TR<0 THEN 610 ELSE 110
550 '▲ CLEAR STAGE ▼
560 PLAY A$,B$,C$:FORI=0TO9:GET@A(X-I,Y)-(X+35-I,Y+27),QC,G
570 PUT@A(604,131)-(639,158),QC,PSET:NEXT:SI=SI+1:GOTO100
580 '▲ CLEAR GAME ▼
590 FOR I=0 TO 4500:NEXT:CLS:GOSUB440:PUT@A(290,131)-(325,158),Q1,PSET
600 PUT@A(326,136)-(354,158),OS,PSET:LOCATE13,13:PRINT"CONGRATULATION!":PLAY G$,
H$,I$:GOSUB640:GOTO620
610 LOCATE10,13:PRINT"ｵｼﾏ ｦ ﾐﾂｹﾙｺﾄﾊ ﾃﾞｷﾅｶｯﾀ･･･":PLAY D$,E$,F$
620 GOSUB 640:LOCATE10,13:PRINT"REPLAY HIT [RET] KEY";SPC(10)
630 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 630
640 FOR I=0 TO 4000:NEXT:RETURN
650 '▲ ﾄﾗｷﾁ ▼
660 DATA-225,-1,32758,-1,-3074,-4093,-225,-16384,8177,-2048,255,7936,48,12768,3,
-15586,0,32625,-8192,1015,7680,31,29168,1,-4321,-32768,497,-512,126,8188,0,254,1
6358,-1009,-24577,-28735,-1025,-1795,-225,-517,-8224,32703,-31752
670 DATA6384,511,480,15,-2018,0,-29,-8192,8191,-2045,-769,-2041,8143,-2046,0,179
2,27274,-24008,16131,3,0,0,6,0,0,-4096,0,4055,-32768,181,-32768,48,28720,6,24579
,-16384,30328,32512,3891,-1040,59,-25473,7,-25345
680 DATA-8192,7807,-2048,63,-256,0,0,7680,16358,-544,8191,-28736,1023,-1796,31,-
517,-16370,32703,-32767,-16144,0,31744,-9376,448,-9364,0,0,0,258,-22528,85,2688,
104,0,52,4047,-3200,0,0,-225,-1,32758,-1,-3074,-4093
690 DATA-225,-12329,-24591,-1867,-32513,7984,28720,12774,24579,-15586,30328,3262
5,-4301,-1033,7739,-25473,29175,-25345,-4321,-24961,-1551,-449,-130,8188,0,7934,
16358,-529,-24577,-28735,-1025,-1795,-225,-517,-8210,32703,-31751,-10000
700 DATA511,32224,15,-1570,0,-29,-8192,8191,-1789,-769,-1961,8143,-1942,0,1844,2
8623,-3144,16131,3
710 '▲ ﾋﾞﾝ ▼
720 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-5,0,0,31,-4081,-125,-8,16382,511,0,0,3,-1
017,-1921,3711,-865,-57,-4,32767,10239,-12769,-15364,2040
730 '▲ ﾄｹﾞ ▼
740 DATA-97,-31,-7,8190,25087,-25569,-6207,-1544,7807,384,18,0,0,1,0,24576,7168,
1984,504,127,0,18,-97,-31,-7,8190,25087,-25569,-6207,-1544,7807,384,18
750 '▲ ｵｼﾏ ▼
760 DATA-512,1023,-12289,-6151,-1,-12353,-1,-17409,-2,-16385,-7,-1,-49,-1,-385,-
1,-3073,-1,-20493,-6149,-16385,-66,-137,-1033,21271,-8235,17749,-172,21855,-2816
,1407,-27648,21502,19113,16377,10899,-46,-21921,-502,-24321,-256,32752,0,0,4095,
-8191,-1
770 DATA-16321,-1,-31745,-2,16383,-7,-1,-49,-1,-385,-1,-3073,-1,-28685,-6152,163
83,-128,-137,-2041,-3297,-16353,-6148,254,32736,4031,-4224,15871,30720,-4101,-32
765,32728,27,-320,15,-8192,0,16,-512,1023,-16384,2040,0,3968,0,14336,0,-32768,0,
8,0,64
780 DATA0,32752,31,-16,8307,-6397,-32257,-4034,112,1008,21268,8133,17745,-172,21
855,-2753,-6785,-27137,21502,19113,16377,10899,-46,-21921,-502,-24321,-256,32752
790 '▲ ｳｼ ▼
800 DATA"   ◣◢___          _    ","  ▼  ▼‾‾‾▀▀▀‾‾‾◣＼  "
810 DATA" ◢                    ◣＼","  └──▲              ◤|"
820 DATA" ◡    |   ◣_______◢   ／▲","       ◢▄▄       ◢▄▄  "
830 '▲ music ▼
840 PLAY"t160V8","t160V8","t160V9"
850 A$="o5d8r8d8r8c+8.d16e8.d16r4d8r8c+8.d16e8.d16r4d8r8c+8.d16e8.d16"
860 B$="o5f+8r8f+8r8e8.f+16g8.f+16r4f+8r8e8.f+16g8.f+16r4f+8r8e8.f+16g8.f+16"
870 C$="o4d4a8r8d4a8r8d4a8r8d4a8r8d4o6d8r8c+8.d16e8.d16o4d4o5d8"
880 D$="o3r4d4r4d4r4e4r4e4o2r4a4r4a4o3a8.o4c+16o3a8.o4d8r4o3d4"
890 E$="o3a4.r8a4.r8g+8.a16g+8.e4d4a16g+8.a16g+8.e4d4c+16o2a8.o3c+16o2a8.o3d8"
900 F$="o5a4.r8a4.r8g+8.a16g+8.e4d4a16g+8.a16g+8.e4d4c+16o4a8.b16o5c+8.d8r4d4"
910 G$="t120o6c4o5a8o6e4d8c8o5b8a4g4a2o6c4o5a8o6e4t90d8c8o5b8t60a4g4t40a2"
920 H$="t120o5a4f8o6c4o5b8a8g8f4d4e2a4f8o6c4t90o5b8a8g8t60f4d4t40e2"
930 I$="t120o4r8c8r8c8r8d8r8d8r8c8r8d8r8e8r8e8o3f8o4a8o5c8f8o3g8t90o4g8b8o5g8t60
o3f8o4a8o3g8o4b8t40o3a2":RETURN
```

ポシェット裏面場

〈OLとAD・その5〉危険を冒すと安全がアブナイが、安全なことばかりでは生きている気がしなくなる。このような人生の基本的なアンヴィバランツをいかに解決したもんでっしゃろ。でも、答はないのね。「いろんな人がいるし、結局悪い人じゃないんだけど……」というのは、オマエのことなんか知らないよ、といってるわけですが、まあしょうがない。おじいさんに太平洋ひとりぼっちをやれという奴はまずいないよね。「回転禁止の青春サ」といってお父さんが家に帰ってこないのはちょっと困る。(よっちゃん)

AIM（エイム）

FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC

世界は闇となった。地底の悪魔バルガンによって、光と平和と幸福をつかさどる3人の女神の力が魔石“AIM”によって封じこめられてしまった。女神たちはAIMを破壊できる聖域“SQUARE”を残し、地上の人々に望みを託した。年月が流れ、世界を救うために立ち上がった男がいた。彼の名は……TOMOKYON！

というわけで、TOMOKYONをカーソルで動かしてAIMをSQUAREに入れてください。すべてのAIMを入れてしまえば、面クリア。面は全部で20面です。

AIMと岩は押すとなにかにあたるまで止まりません。ただし、AIMはSQUAREを通り過ぎるので、SQUAREの上でピタリと止まるように工夫してください。

ギブアップはCRキーです。

面クリアするとボーナスゲームになり、ルーレットが回ります。スペースキーで止めてください。

いよいよ、TOMOKYONシリーズは第2部『救世編』へ突入です。今までの修行がモノをいいます。世界をどんどん救いましょう。　(M)

◆まずは1面。1個目をぶちこみます。えいやーっと救世主トモキョンに力を入れて。

◆すると枠が消えます。というわけで、1面はとてもかんたんにクリアできます。

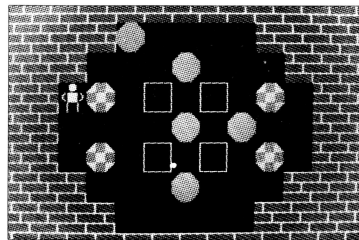
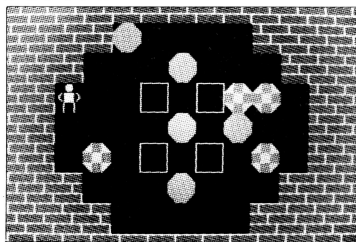
◆そんなふうにやっていくとどんどん難しい面になっていくわけで……。ここでキャラクタ紹介。

救世主として再び現れたあの有名キャラの名は…？

BY 竹内真

『グイン・サーガ』にしたい

えっとグラム使いの王にしていただき、ありがとうございました。それからTOMOKYONシリーズ第1部『修行編』は『MYSTERIOUS』で完結し、『AIM』からは、第2部救世編に入ります。次回作はRPGです。お楽しみに。栗本薫さんのファンのぼくとしては、トモキョンシリーズを『パソコンのグイン・サーガ』に仕立てあげたいと思っています。6月7日現在黒帯認定書がまだ……。(編注・す、すまぬ)

◆うーん、うーん、さっきの面をまだ考えてる。これを枠に押しこみたいのですが。

◆やっぱり通りすぎてしまいました。んではどうすればいいか、もうわかりましたね。

ポシェット裏面場

〈LOLIに質問〉№9のRPGへの意見はよく分かりましたが、やはりMSXではザナドゥはあきらめなければいけないのでしょうか。(山口県・知之) ☆あきらめてください。プログラムが大きすぎて、どうしてもMSXには移植できません。ムリしてMSXにのせようとすると、ゲーム内容、キャラクタ等を変更しなければならない、ゲームの質を落とさなければならないので、日本ファルコムとしてはMSXには移植しないとのこと。ただし、MSX2は検討中。キミがMSX2のユーザーだと良かったのに……。

のこんな細長いスペースに　なにを書けというのだ?!

```
460 DATA 0110000110,1100000011,11020302011,11000400011,11020502011,1100000011
,0110000110
470 DATA 0000000000,0400000030,00002220000,00002520000,00002220000,0400000030
,0000000000
480 DATA 00000200000,00001100000,04203131420,00011111000,02413130240,00000110000
,50000200000
490 DATA 0000000000,00040104000,02011111020,00003130000,02020102020,00000100000
,00000500000
500 DATA 30000300003,02040404020,00304040300,31040504013,00304040300,02040404020
,30000300003
510 DATA 02000020010,33300000200,30300000000,20101110442,02101010452,20101110442
,0000000000
520 DATA 00000200000,04000002030,00404230300,10200502000,00404230300,04000002030
,00000200000
530 DATA 30000300003,00200400200,00104040100,30140504103,00104040100,00200400200
,30000300003
540 DATA 10000200001,03000000030,00024242000,00002520000,00024242000,03000000030
,10000200001
550 DATA 0000000000,00000200000,02102010120,00000200000,02014013020,00000500000
,0000000000
560 DATA 00000000300,00000000010,00034040000,30000400000,02004040020,00000200025
,00000300013
570 DATA 00000501000,00004040000,00000000003,00000400000,30000000003,30004040203
,0000000000
580 DATA 00000000100,01002020000,00000001020,02020050000,00241300200,00000000020
,00100100000
590 DATA 02020202020,20202020402,02020202020,20202020202,02020202020,50302020202
,02020202020
600 IF R=20 THEN 800
610 CLS:QQ=RND*8+1:ZZ=RND*8+1:IF QQ=ZZ THEN 610 ELSE FORI=1TO8:Q(I)=1:NEXT:Q(QQ)
=2:IF CH>2 THEN Q(ZZ)=3:IF CH>10 THEN Q(QQ+1)=3
620 FORI=1TO8:LOCATEX(I)+1,Y(I)+1:ON Q(I) GOSUB 210,240,630:NEXT:GOTO640
630 COLOR7,0:PRINT"\ /↓←←← X ↓←←←/ \":RETURN
640 CONSOLE 6,19,22,16:COLOR,1:CLS:COLOR6,0:LOCATE24,7:PRINT"\ /↓←←← X ↓←←←/ \":
LOCATE23,11:COLOR7:PRINT"LOSS 1 CHANCE":LOCATE24,13:GOSUB210:LOCATE23,17:COLOR7:
PRINT"NOTHING":LOCATE24,19:GOSUB240:LOCATE23,23:PRINT"GET 1 CHANCE":INIT"CRT:"
650 FORI=1TO8:COLOR2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT"┌───┐↓←|↓←|↓←|←←←←←↑↑|↓←|↓←|↓←└───┘"
:LOCATEX(I-1-(I=1)*8),Y(I-1-(I=1)*8):PRINT"     ↓← ↓← ↓← ←←←←←↑↑ ↓← ↓← ↓←     ":
BEEP1:BEEP0:IF INKEY$=" " ELSE FORJ=0TO(I<8)*-5:NEXTJ,I:GOTO650
660 COLOR1,7:IF Q(I)=3 THEN LOCATE23,11:PRINT"LOSS 1 CHANCE":FORI=1TO7:COLORI,0:
LOCATE24,7:PRINT"\ /↓←←← X ↓←←←/ \":PAUSE4:NEXT:CH=CH-1
670 IF Q(I)=2 THEN LOCATE23,23:PRINT"GET 1 CHANCE":CH=CH+1:COLOR7,0:LOCATE 24,19
:PRINT"\●/↓←←← ■ " ELSE LOCATE23,17:PRINT"NOTHING"
680 PAUSE10:GOTO170
690 COLOR7,1:FORI=1TO11:LOCATEI+13,11:PRINT" ↓←"+MID$(" GAME OVER "+"↓← ",I,1)+"
↓← ":BEEP1:BEEP0:PAUSE1:NEXT:PLAY4,"G3R0G3R0GRG3R0#A3R0ARA3R0GRG3R0#FRG6":WHILEI
NKEY$="":WEND:RUN
700 FORI=0TO7:PLAY5,MID$(M$,I*3+1,1)+"ORR"+MID$(M$,I*3+2,1)+"RR"+MID$(M$,I+3,1):
COLORI:PRINT"■         /‾‾‾‾\"
710 PRINT"       /   /                 "
720 PRINT"      /   /                  "
730 PRINT"      |   /|      °    ______"
740 PRINT"      |  / |   / /|    / / / /"
750 PRINT"      \_/  \_/ / \/.   / /  L"
760 LOCATE5,13:PRINT"YOU ARE TOMOKYON.■";:GOSUB240
770 COLORI:LOCATE 5,16:PRINT"PUSH ROCK■ ";:GOSUB210:COLORI:PRINT"■ AND AIM.■";:G
OSUB230
780 COLORI:LOCATE 5,19:PRINT"PUT AIM IN SQUARE.■";:GOSUB220
790 COLOR7:LOCATE8,22:PRINT"HIT SPACE KEY.":IF INKEY$(0)=" " THEN COLOR6:LOCATE8
,22:PRINT"  GOOD LUCK!  ":BEEP0:PAUSE9:GOTO 150 ELSE NEXT:BEEP0:PAUSE6:GOTO700
800 FORI=0TO19:COLOR3,3:LOCATEI,24:PRINTSTRING$(25," ←↑");:LOCATE38-I,24:PRINTST
RING$(25," ←↑");:PAUSE1:NEXT
810 PLAY6,"F3EDCFEDCR0#F3R1#F3R0#F3R2E3R0E3R0E3R0F3EDCFEDCR0#F3R1#F3R1#F3R5":GOT
O 810
```

ポシェット裏面場

〈そぼくな質問〉　MZ-700／1500のプログラムが多くてとてもよかったけれどS-BASICしかもっていないので2本しか楽しめませんでした。ところで、テキストアドベンチャーやテキストのみのロールプレイングは採用されますか？　（杉山洋之）　☆おもしろければ採用しますが、やはり1500のR. P. GならばPCGぐらい使ってきてほしいと思います。なお、今回の1500は2本ともPCGを使っているので参考にして勉強してください。（MoMo）

HOLE IN（ホール イン）

FOR MZ-700/1500シリーズ Hu-BASIC

穴　反射板　ボール
自分　ブロック

❶これが1面。88版と違ってやっぱり、MZ-700面になってます。

❶今、私はボールの横にいます。カーソルキーの右を押してスペースキーを押すと。

❶このように、ボールは右に飛んで行き、反射板で反射しながら進んでいきます。

2機種同時に発表された、ゴルフふうのパズルゲーム

36ページの『HOLE IN』で遊びたいなと思ったとしたら……よかったですね。じつはMZのあなたも遊べます。作者ももちろん同じです。

ルールは88版と同じ。ボールを穴に入れるパズルです。もういちど、ルールをまとめておくと。

①ボールはブロックに当たるまで止まらない。

②ブロックは動かないが、反射板は押して動かすことができる。

③反射板に当たって曲がったとき、次に進む場所はスペースでなければならない。つまり、何かがあると、止まってしまうということ。

④ボールを外に出してはいけない。

操作はカーソルキーで移動、ボールを投げたい方向に押したあとスペースキーでボールを飛ばすことができます。

ギブアップはGキー。

キャラクタでは88に負けるけれど、面データは共有しているので楽しさは変わりません。うーん、なにかマイナーチェンジした商品の広告コピーみたい。　(M)

❶再び、反射板を配置しなおして同じようにボールを飛ばし、穴に入れるわけです。

BY 苅部 徹

ひさしぶりに

ひさしぶりにMZ-700用のプログラムを作りました。なんと！　PC88版と同時採用となってちょっとびっくり。データは、88版と共用なので、88版のデータも打ちこんでみてください。人によって違うかもしれませんが、多分88版のほうがムズいと思いますよ。

ポシェット裏面場

〈そぼくな質問〉P6シリーズの担当は誰ですか？　投稿してきてボツになった人には、全員にボツ通知を送っているのですか？　毎回ゲーム数がちがうけど、良い作品があればあるだけ採用しているのですか？（神戸市・拓人）☆P6はエイキチくんです。ボツ通知はわびさび以外は全員に発送しています（例外として、氏名、住所不明の人）。採用数は良いのがあればあるだけ……載せたいんだけど現実は無理矢理集めてるってかんじ。だんだんレベルが上がってるのは確かなんだけどね。

■変数リスト
B$……ボールのキャラクタ
M$……人のキャラクタ
G$……ゴールのキャラクタ
CH$(n)……反射板のキャラクタ
C$……キャラクタ消去用
X(n),Y(n)……人の初期座標
BX(n),BY(n)……ボールの初期座標
GX(n),GY(n)…ゴールの初期座標
X1(n),Y1(n)…反射板1初期座標
X2(n),Y2(n)…反射板2初期座標
ST$(n,m)…各面のブロックデータ
ST……ステージナンバー
X,Y……人の座標
BX,BY……ボールの座標

■プログラムの説明

行	内容
10～50	初期設定
60～130	画面設定
140～180	メインルーチン
190～210	反射板の移動
220～320	ボールの処理
330～370	クリアしたときの処理
380～410	ミスしたときの処理
420～500	面データ

■チェックポイント
すべてクリアしてしまった人は、88版のデータ（880～970行のデータ）を打ちこんでください。このとき、1ケタの数字は頭に0を加えてください。なお、88版は10面まであるので、50行と360行の「9」を「10」にかえてください。
(MoMo)

```
10 CONSOLE 0,25,0,40:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:CLS:B$="    ":M$="    "
20 G$="    ":C$="    ":FOR I=1 TO  9:FOR J=1 TO 10:READ ST$(I,J):NEXT
30 READ X(I),Y(I),BX(I),BY(I),GX(I),GY(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I):NEXT
  : ' S T A R T
40 COLOR 5  :LOCATE 6,1:PRINT "[[[[[[  H O L E   I N  ]]]]]]":CONSOLE 2,23
50 COLOR 7,0:CLS:LOCATE10,12:INPUT"STAGE NO.(1-9)",ST:IF ST<1 OR ST>9 THEN 50
  : ' S T A G E
60 X=X(ST):Y=Y(ST):COLOR 7,2:LOCATE 24,22:PRINT USING"[:STAGE ##]",ST;
70 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 16:D$=BIN$(VAL("&H"+ST$(ST,I))):CH$(1)="    "
80 D$=MID$(RIGHT$(STRING$(16,"0")+D$,16),J,1):CH$(2)="    "
90 IF D$="1" THEN COLOR 7,3:LOCATE J*2+2,I*2:PRINT "    "::GOTO 110
100 COLOR ,4:LOCATE J*2+2,I*2:PRINT C$;
110 NEXT:NEXT:COLOR 1,4:LOCATE BX(ST),BY(ST):PRINT B$;:COLOR 2
120 LOCATE X1(ST),Y1(ST):PRINT CH$(1);:LOCATE X2(ST),Y2(ST):PRINT CH$(2);
130 COLOR 4,0:LOCATE GX(ST),GY(ST):PRINT G$;:COLOR 7,4:LOCATE X,Y:PRINT M$;
  : ' M A I N
140 I$=INKEY$(0):VX=((I$=" ")-(I$=" "))*2:VY=((I$=" ")-(I$=" "))*2
150 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN FX=VX:FY=VY ELSE IFI$=" "THEN 220ELSEIFI$="G"THEN380
160 IF X+VX<4 OR X+VX>34 OR Y+VY<2 OR Y+VY>20 THEN 140
170 P$=SCRN$(X+VX,Y+VY,2):IF P$<>"  " THEN 190 ELSE LOCATE X,Y:PRINT C$
180 X=X+VX:Y=Y+VY:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT M$;:PLAY 7,"+F0":GOTO 140
  : ' P U S H !
190 HX=X+VX*2:HY=Y+VY*2:IF HX<4 OR HX>34 OR HY<2 OR HY>20 THEN 140
200 N=-(P$="  ")-(P$="  ")*2:IF N=0 OR SCRN$(HX,HY,2)<>"  " THEN 140
210 COLOR 2:LOCATE HX,HY:PRINT CH$(N);:LOCATE X,Y:PRINT C$;:GOTO 180
  : ' T H R O W
220 IF SCRN$(X+FX,Y+FY,2)<>" " THEN 140 ELSE BX=X+FX:BY=Y+FY
230 P$=SCRN$(BX+FX,BY+FY,2):LOCATE BX,BY:PRINT C$;:IF P$=" " THEN 330
240 IF P$=" " THEN COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT B$;:GOTO 140
250 IF BX+FX<4 OR BX+FX>34 OR BY+FY<2 OR BY+FY>20 THEN 380
260 IF P$="  " OR P$="  " THEN GOSUB 280
270 BX=BX+FX:BY=BY+FY:COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT B$;:PLAY 7,"+D0":GOTO 230
280 IF FX=0 THEN HX=(P$="  ")*FY-(P$="  ")*FY:HY=0:GOTO 300
290 IF FY=0 THEN HY=(P$="  ")*FX-(P$="  ")*FX:HX=0
300 P$=SCRN$(BX+FX+HX,BY+FY+HY,2)
310 IF P$<>"  " THEN COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT B$;:GOTO 140
320 BX=BX+FX:BY=BY+FY:FX=HX:FY=HY:RETURN
  : ' C L E A R
330 PLAY 6,"G3G+C+ER0+E+E+F":COLOR 7:LOCATE 9,10:PRINT "                "
340           :LOCATE 9,11:PRINT "                ":PLAY 6
350           :LOCATE 9,12:PRINT "                ":PLAY "G3G+C4R0+C3+D+CBA"
360 ST=ST+1:IF ST=<9 THEN 60 ELSE COLOR 3,0:LOCATE 13,8:PRINT "CONGRATULATION"
370 PLAY 6,"+A3+G2R0+G2R0+#A3+A+G+F+E+C2R0+C8":GOTO 410
  : ' M I S S
380 COLOR 0:LOCATE 9,10:PRINT "              ":PLAY 7,"+C0"
390           :LOCATE 9,11:PRINT "              ":PLAY   "+D0"
400 LOCATE 9,12:PRINT "              ":PLAY 6,"+E0R5-G3ECC2R0C3D3C3C9"
410 LOCATE 13,14:PRINT "PUSH [S] KEY !":IF INKEY$(0)<>"S" THEN 410 ELSE 50
  : ' STAGE DATAS
420 DATA 0000,7BDE,4AD6,0AD6,13DE,13DE,23DE,0800,0080,0400,04,20,34,04,10,08,14,
04,24,04
430 DATA 0A20,0000,55DC,5510,65DC,5444,55DC,0000,0080,0000,08,04,08,18,20,08,16,
18,18,18
440 DATA 0022,000D,7004,0484,17F1,0041,4009,2280,4802,0010,18,08,18,06,18,12,14,
12,26,12
450 DATA 0000,0004,1C70,1450,1C70,5200,3040,1040,0440,0102,24,20,08,04,30,10,22,
12,20,08
460 DATA 0004,0740,0540,0540,5540,5774,7004,5004,0007,0000,08,12,08,10,32,16,20,
06,08,04
470 DATA 0800,0800,0800,0838,0120,0138,0100,0100,F10E,0100,18,08,06,04,34,10,12,
18,10,04
480 DATA 0500,0000,1040,801C,04BC,0484,0084,E004,440C,40C8,08,18,32,14,26,14,10,
04,24,14
490 DATA 0080,0080,0800,001C,0000,5D75,0000,8C00,0820,0800,34,02,28,06,10,16,32,
18,10,06
500 DATA 0000,4002,0660,0810,0810,0810,0660,0000,43C0,0000,16,10,32,18,22,10,08,
16,30,16                              :' #####  [ HOLE IN ]  : BY TORU  #####
```

ポシェット裏面場

〈そぼくな質問〉SPHEREの自作面を載せる予定はありませんか・（徳島県・正高）☆No.6の61ページで募集したんだぞー。なのに1通しか来なかった。でもまだ遅くない！　どんどん送ってきてね！

〈そぼくな質問〉ポシェットにはいつもどれぐらいの投稿がありますか？（神戸市・拓人）☆うーん、今現在ダンボール3箱に、投稿テープがつまってます。部門別ではわびさびが多いんだけど、バケラッタなのが多くて困ってしまう。

FLAG!（フラッグ）

FOR MZ-1500 MZ-5Z001

◐まずはフラッグの位置表示。よく、おぼえておこう。フラッグが消えたらゲームのスタートだ。

◐いよいよゲームが始まった。記憶を頼りにして見えないフラッグを取っていこう。10本取るまえにゴールしちゃうと１ミスだ。

PCGがきれいだなと思ったら旗が消えるんだもんね

最近、PCGを使ったゲームが増えてきた1500。これもPCGを使ってなかなかの効果をあげています。

RUNしたらモードを選んで、ゲームスタート。最初にフラグ（旗）が出てきます。しっかりと位置を覚えましょう。

フラグが消えるといよいよ始まり。ボールをカーソルキーで操作しながら、見えないフラグを取っていくわけです。10本取ったらゴールへ行って面クリア。

しかし、ボールがブロックや穴にぶつかると爆発してしまいます。それに、10本集まっていないのに、ゴールへ行ったときもミスになります。ミスが重なってボールがなくなるとゲームオーバー。

危ない！ と思ったら、スペースキーをおしてください。スペースキーを押すと、ボールはとまりますが、そのかわり、ブロックや穴が２個ずつ増えていくので要注意。

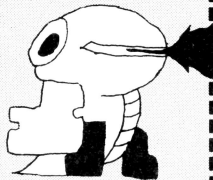
フラグの位置をもう１度見たい人はロウソクを取ってください。しばらくのあいだ確認することができます。

ボールは上下左右だけでなく、ななめにもスムーズに動くので、動きを結構調節できるのです。

ちなみに、このゲームの正式なタイトルはなんというか知ってますか。知ってるわけないね。「反射思考型指先アクションオリエンテーリング」というのです。 (M)

アイデア15分

このゲームは、アイデアに約15分。プログラムに約２時間かかりました。ゲームのコツは、フラッグの位置を覚えることとスペースキーの使い方にあります。しかし、あまりにスペースキーを使うと、障害物が増えて、身動きが取れなくなるので注意をしてくださいね！ ちなみにぼくは、PROモードでは、１面もクリアできませんでした。（編集部注・無責任！自分で解けない面なんか作るなっつーの）改造は、270行のBLの数値、570行のWAITの値も変えてください。それではみなさん、さようなら。

BY 岡田政昭

```
10 REM ===================================
20 REM =====           FLAG!        =====
30 REM ===================================
40 REM ■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■
50 INIT"CRT:G":CONSOLE:PAL:PRTY2:CLS3
60 DIM DM$(3),GR$(3):AD=$D000
70 REM ■■■■■■■■■■ PCG SET ■■■■■■■■■■
80 FOR CG=1 TO 7:READ CG$:FONT$(3,CG)=HEXCHR$(CG$):NEXT CG:CG=1
90 DATA FFFFFFFFFF7F3F070008OC0600000003C7EFFFFFF7E3C00,E7E3E1E0EFEFEF83181C1E1
F1010107C181C1E1F1010107C
100 DATA EFC3E7FFFFFFFFC3103C18181818180000000181818183C,080808FF808080FFFFFFFF
FFFFFFFFFF080808FF808080FF
110 DATA C38100000081C3FF000000000000000000000000000000,813C1906060200817EFFBF
9F9FA7C37E003C5A66665A3C00,79A2830180807EDF865D7CFE7F7E8120000008283C183882
120 REM ■■■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■
130 DM$(1)="[illegible]"
140 DM$(2)="[illegible]"
150 DM$(3)="[illegible]"
```

```
160 PRTY 1:BOX[1]0,32,319,199,1
170 FOR DM=1 TO 3:CURSOR 12,DM:PRINT[DM+1]DM$(DM):NEXT DM:CURSOR 15, 6:PRINT[6]"
CHARACTER!"
180 FOR I=1 TO 12 STEP 2:FPRINT[8,I+8]CG:CG=CG+1:NEXT I
190 CURSOR 15,9:PRINT"<=== BALL":CURSOR 15,11:PRINT"<=== FLAG":CURSOR 15,13:PRIN
T"<=== CANDLE":CURSOR 15,15:PRINT"<=== BLOCK":CURSOR 15,17:PRINT "<=== HOLE":CUR
SOR 15,19:PRINT"<=== デグチ"
200 CURSOR 8,22:PRINT[2]"P●RO ●M●ODE OR ●A●MA ●M●ODE (●P/A)";
210 SOUND INT(RND*80),INT(RND*3)
220 GET KY$
230 IF KY$="P" THEN T=0:GOTO 260
240 IF KY$="A" THEN T=50:GOTO 260
250 GOTO 210
260 REM ■■■■■■■■■■ START ■■■■■■■■■■
270 SC=0:R= 1:BL=5
280 VX=0:VY=0:FL=0
290 REM ■■■■■■■■■■ STAGE ■■■■■■■■■■
300 PRTY 2:PAL:CLS 3
310 BOX[1]0,0,319,167,1
320 FOR BX=0 TO 39:CURSOR BX,0:PRINT[0]"■":CURSOR BX,20:PRINT[0]"■":FPRINT[BX,0]
4:FPRINT[BX,20]4:NEXT BX
330 FOR BY=0 TO 20:CURSOR 0,BY:PRINT[0]"■":CURSOR 39,BY:PRINT[0]"■":FPRINT[0,BY]
4:FPRINT[39,BY]4:NEXT BY
340 FOR I=1 TO R*10
350 BX=INT(RND*38)+1:BY=INT(RND*18)+1
360 BX=BX+1:BY=BY+1
370 IF PEEK(AD+BX+BY*40)<>$0 THEN 350
380 CURSORBX,BY:PRINT[0]"■":FPRINT[BX,BY]4
390 HX=INT(RND*38)+1:HY=INT(RND*18)+1
400 HX=HX+1:HY=HY+1
410 IF PEEK(AD+HX+HY*40)<>$0 THEN 390
420 CURSORHX,HY:PRINT[0]"■":FPRINT[HX,HY]5:NEXT I
430 FOR I=1 TO 15
440 FX=INT(RND*38)+1:FY=INT(RND*18)+1
450 FX=FX+1:FY=FY+1
460 IF PEEK(AD+FX+FY*40)<>$0 THEN 440
470 CURSOR FX,FY:PRINT[0]"P":FPRINT[FX,FY]2:NEXT I
480 DX=INT(RND*38)+1:DY=INT(RND*18)+1
490 DX=DX+1:DY=DY+1
500 IF PEEK(AD+DX+DY*40)<>$0 THEN 480
510 CURSORDX,DY:PRINT[0]"♦":FPRINT[DX,DY]6
520 MX=INT(RND*38)+1:MY=INT(RND*18)+1
530 MX=MX+1:MY=MY+1
540 IF PEEK(AD+MX+MY*40)<>$0 THEN 520
550 FPRINT[MX,MY]1
560 REM ■■■■■■■■■■ LIGHT! ■■■■■■■■■■
570 PAL:WAIT 500:PAL ,,,,,,1:VX=0:VY=0
580 REM ■■■■■■■■■■ CANDLE ■■■■■■■■■■
590 CX=INT(RND*38)+1:CY=INT(RND*18)+1
600 CX=CX+1:CY=CY+1
610 IF PEEK(AD+CX+CY*40)<>$0 THEN 590
620 CURSORCX,CY:PRINT[0]"C":FPRINT[CX,CY]3
630 REM ■■■■■■■■■■ イドウ & ハンテイ ■■■■■■■■■■
640 USR(27):KY$=CHR$(PEEK(95))
650 CURSOR 0,22:PRINT USING "SCORE  ###,###   BALL   ###   FLAG  ##";SC;BL;FL
660 CURSOR 3,23:PRINT[3]"***********   ROUND ";R;" ***********"
670 FPRINT[MX,MY]0
680 IF KY$="←" THEN VX=-1
690 IF KY$="→" THEN VX= 1
700 IF KY$="↑" THEN VY=-1
710 IF KY$="↓" THEN VY= 1
720 IF KY$=" " THEN VX=0:VY=0:FOR I=1 TO 2:BX=INT(RND*38)+1:BY=INT(RND*19)+1:IF
PEEK(AD+BX+BY*40)<>$0 THEN NEXT I ELSE CURSOR BX,BY:PRINT[0]"■":FPRINT[BX,BY]I+3
:NEXT I
730 MX=MX+VX:MY=MY+VY:FPRINT[MX,MY]1
740 P=PEEK(AD+MX+MY*40)
750 IF P=$43 THEN 820
760 IF P=$3 THEN CURSOR MX,MY:PRINT[0]" ":GOTO 560
770 IF P=$10 THEN CURSOR MX,MY:PRINT[0]" ":BEEP:BEEP:FL=FL+1:SC=SC+50
780 IF P=$44 AND FL=>10 THEN 970
790 IF P=$44 AND FL<10 THEN 820
800 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN SC=SC+1
810 SOUND60,1:SOUND30,1:WAITT:GOTO640
820 REM ■■■■■■■■■■ MISS ! ■■■■■■■■■■
830 FPRINT[MX,MY]7:FOR I=1 TO 30:PAL,2:PAL,6:PAL ,1:NEXT I:SOUND=(6,7):SOUND=(7,
0):SOUND=(5,15):FOR I=1 TO 500:SOUND=(4,I):NEXT I:SOUND=(7,15):PAL
840 CLS1:PRTY:CURSOR18,12:PRINT"MISS!"
850 FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT I:WAIT2000
860 BL=BL-1:IF BL<>0 THEN 280
870 REM ■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■
880 GR$(1)="◢◣ ◢◣ ■◣◢■ ■▀▀ ◢◣ ■|■ ■▀▀ ■◣"
890 GR$(2)="■ _ ■▄■ ■ | ■ ■▀ ■ | ■|■ ■▀ ■◤"
900 GR$(3)="◥▁◤ ■ ■ | ■ ■▁▁ ◥▁◤ ◥◤ ■▁▁ ■◥"
910 CLS 1:FOR I=1 TO 3:CURSOR 6,9+I:PRINT[2]GR$(I):NEXT I
920 MUSIC"T602S0M8L1+CBAGFEDC"
930 CURSOR15,16:PRINT[2]"REPLAY(Y/N)?"
940 GET KY$:IF KY$="Y" THEN 260
950 IF KY$="N" THEN CLS3:PAL:PRTY:END
960 GOTO 940
970 REM ■■■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■
980 CLS 1:PAL:PRTY
990 CURSOR 15,13:PRINT[2]"ROUND CLEAR":MUSIC"V15T703S8M10L3CFEDCFEDCEDFEGFA":WAI
T2000:R=R+1:GOTO 280
1000 REM ■■■■■■■■■■ オツカレサマ ■■■■■■■■■■
```

●MZ-1500系

■変数リスト

BL……ボールの数
MX, MY……ボールの座標
VX, VY……ボールの移動増分
FL……FLAGをとった数
CX, CY……ろうそくの座標
DX, DY……出口の座標
R……ラウンド
SC……スコア
KY$……キー入力

■プログラムの説明

10～30	注釈文
40～60	初期設定1
70～110	PCG設定
120～250	デモ
260～280	初期設定2
290～550	画面設定
560～570	ろうそくを取ったときの処理
580～620	ろうそくを表示
630～810	移動と判定
820～860	ミスしたときの処理
870～960	ゲームオーバー
970～990	ラウンド処理
1000	注釈文

■チェックポイント

フラグを増やしたい人は、430行のループの値を増やしてください。（MoMo）

ポシェット裏面場

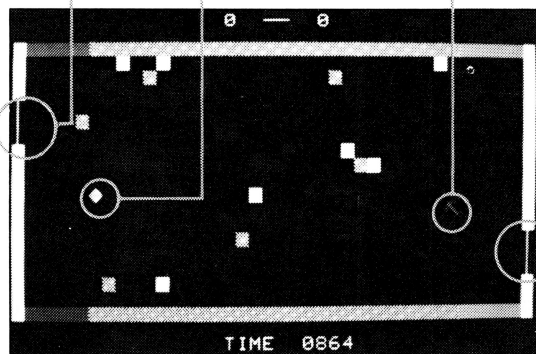
〈この指とーまれ！〉MSXサークル「うど&なお」では、月2回会誌（付録つき）を送り、会員のプログラムを掲載します。また、MSX情報なども載せます。そのほか、いろいろおもしろいことをやります。会費は、1月300円です。入会する人ははがきで、資料がほしいという人は封筒に60円切手を同封して連絡してください。　〒448愛知県刈谷市小垣江町中8番地　清水直也

ARROW&BALL
(アロー アンド ボール)

FOR MZ-2000(+GRAM1,2,3)/2200/2500 MZ-1Z002

ゴール　ボールを持っている緑　赤　ゴール

0 — 0

TIME 0864

●ボールを持つ緑矢印、シュートをねらっています。赤、がんばれ、

注意
このプログラムは機械語を使っています。入力後、かならずSAVEしてからRUNしてください。

矢印vs.矢印のサッカー だれか友達を呼んでこよう

このゲームは2人用ゲームなので準備として友達を1人用意してください。

ゲームは矢印 vs. 矢印のサッカーゲームです。左プレイヤーは赤の矢印、右プレイヤーは緑の矢印。キー操作は右ページの図のとおりです。キーを放すと向いている方向に進み、ボールを持ったまま回り続けると勝手にシュートしてします。

実行時にスペースキーでパラメータ設定ができます。HOLD TIME…ボール保持可能時間。SHOOT RANGE…シュートの距離。REFLECTION…ボール反射係数（1より小さな小数)。PLAY TIME…制限時間。適当に設定して遊んでください。　(M)

スタコラ2500のせい
おひさしぶりの芝島です。BLACK ONIONが遅れたのはあのスコタコ2500のせいです。なんとかいってやってください。えっ、Z-CROSSER？ ん一、何のことかな？ところで、『リターン・オブ・イシター』はよい。次回作、『レジャートレック』乞うご期待！

BY 芝島太礼

まぁ、何ちゅうか その…

■変数リスト
C$(n)……矢印のキャラクタデータ
V(n),W(n)……方向ベクトル
X(n),Y(n)……矢印の座標
D(n)……矢印の方向
S(n)……スコア
H(n)……ボール保持カウンタ
HL……ボール保持の時間
ST……シュートの射程距離
RF……ボールの反射係数
T……制限時間

■プログラムの説明
10〜 90　初期設定
100〜310　メインルーチン
320〜430　ゲームオーバー
440〜630　ボールの処理
640〜720　パラメータ設定
730〜830　画面表示
840　機械語データ
850〜920　キャラクタデータ

■参考
プログラムポシェット、'85年No.5、56ページ、「VS.PAINTER」、70ページ、「BOAT BEAT」

```
 10 LIMIT $FF00:CONSOLE C40,GN:TEMPO 7:CCOLOR 7,0:COLOR@,07:DIM C$(7),V(7),W(7),
X(1),Y(1),D(1),S(1),H(1):DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
 20 HL=10:ST=10:RF=.8:T=1000
 30 FOR A=0 TO 7:READ V(A),W(A):NEXT
 40 FOR A=0 TO 37:READ B:POKE 65280+A,B:NEXT
 50 FOR A=0 TO 7:FOR B=0 TO 7:READ C:C$(A)=C$(A)+CHR$(C):NEXT B,A
 60 GET A$:IF A$=" " THEN 640
 70 S$=STRING$(CHR$(0),8):G$="■⇩⇦|⇩⇦|⇩⇦|⇩⇦■"
 80 X(0)=1:Y(0)=3:D(0)=3:X(1)=38:Y(1)=19:D(1)=7:H(0)=0:H(1)=0:BA=2:L=0:G=9:K=1
 90 GOSUB730:MUSIC"+CO+E+C+E+C+C+E+C+E+C+E"
 100 X=X(L):Y=Y(L):D=D(L)
 110 USR(65280+L*18):P=PEEK($FFF0):IF(P=0)+(P=3)THEN 160
 120 IF(P=0)+(P=3)THEN 160
 130 IF((H(L)>HL)+(P=2))*(BA=L)THEN H(L)=0:BA=2:GOTO440
 140 D=D+P*2-3:D=D+((D>7)-(D<0))*8
 150 H(L)=H(L)+1:GOTO260
 160 X1=X:Y1=Y:X2=X+V(D):Y2=Y+W(D):H(L)=0:C$=CHARACTER$(X2,Y2)
 170 IF(C$="■")+(C$="|")+(X2=34-L*29)THEN MUSIC"+CO":GOTO220
```

突然ポシェッターズ

〈ARROW&BALL〉自殺点があるのは、するどい。理にかなったサッカーゲームといったところが、私は好きです。ですが、延長戦がない、PK戦がない。2人用ゲームという点では、評価できるのだが、もう少し速くできるのではないかと思う。また、BGMにも、もう少し工夫がほしい。ちょっときついとは思うが、より良いゲームを作るために、ぜひがんばってほしい。

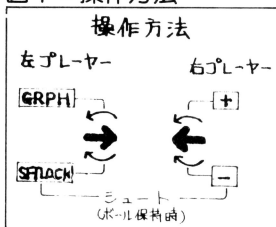
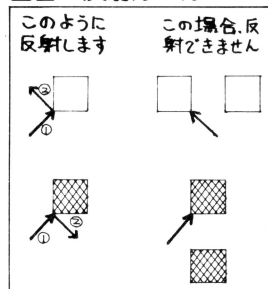
（エイキチ）

```
 180 IF(C$=" ")+(C$="●")THEN 240
 190 MUSIC"+E0":D=4-D:IF ABS(D)=2 THEN D=D+4:GOTO260
 200 IF D<0 THEN D=D+8
 210 GOTO260
 220 D=8-D:IF(D=4)+(D=8)THEN D=D-4
 230 GOTO260
 240 X=X2:Y=Y2:IF C$="●" THEN BA=L:MUSIC"C0EG"
 250 POSITION X1*8,Y1*8:PATTERN -8,S$
 260 IF BA=L THEN CURSOR X1,Y1:PRINT" ":CURSOR X,Y:PRINT"●"
 270 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[L*2+2]-8,C$(D):X(L)=X:Y(L)=Y:D(L)=D
 280 L=1-L:ON L GOTO 300:G=G+K:IF(G=3)+(G=15)THEN K=-K
 290 CURSOR 0,G:PRINTG$:GOTO310
 300 CURSOR 39,18-G:PRINTG$
 310 T=T-1:CURSOR 16,22:PRINT"TIME  ";RIGHT$("000"+STR$(T),4):IF T>0 THEN 100
 320 CURSOR 15,8 :PRINT"**********"
 330 CURSOR 15,9 :PRINT"*TIME UP!*"
 340 CURSOR 15,10:PRINT"**********"
 350 MUSIC"+A0+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F"
 360 S=SGN(S(0)-S(1)):ON S+2 GOTO 370,380,390
 370 CURSOR 11,12:PRINT" LEFT PLAYER WIN! ":GOTO400
 380 CURSOR 14,12:PRINT" DRAW  GAME ":MUSIC"-A5-A-A-A-A":GOTO410
 390 CURSOR 11,12:PRINT" RIGHT PLAYER WIN! "
 400 CURSOR 16+S*16,0:PRINT"[WINNER]":MUSIC"G3+C+E+G5R3A+D+F+A5R3B+D+F+B+A+B+#BR
+G+C6R"
 410 CURSOR 13,14:PRINT"PUSH SPACE BAR"
 420 GET A$:IF A$="" THEN 420
 430 RUN
 440 BX=X:BY=Y:BD=D:C=ST:C1=C:MUSIC"+F0+#E+E"
 450 IF(BX=X(1-L))*(BY=Y(1-L))THEN BA=1-L:MUSIC"+G0+E":GOTO280
 460 AX=BX:AY=BY:CX=BX+V(BD):CY=BY+W(BD):C$=CHARACTER$(CX,CY)
 470 IF C$="|" THEN 560
 480 IF C$=" " THEN BX=CX:BY=CY:GOTO540
 490 IF C$="■" THEN MUSIC"+A0":BD=8-BD:C1=INT(C1*RF):C=C1:GOTO530
 500 C1=INT(C1*RF):C=C1:MUSIC"+F0":BD=4-BD:IF ABS(BD)=2 THEN BD=BD+4:GOTO540
 510 IF BD<0 THEN BD=BD+8
 520 GOTO540
 530 IF(BD=4)+(BD=8)THEN BD=BD-4
 540 CURSOR AX,AY:PRINT" ":CURSOR BX,BY:PRINT"●"
 550 C=C-1: ON SGN(C) GOTO450:GOTO280
 560 CURSOR AX,AY:PRINT" ":CURSOR CX,CY:PRINT"●"
 570 MUSIC"+A0+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F+A+F"
 580 CURSOR 15,10:PRINT"●●●●●●●●●●"
 590 CURSOR 15,11:PRINT"●GOAL IN!●"
 600 CURSOR 15,12:PRINT"●●●●●●●●●●"
 610 MUSIC"R1C2DFGA6"
 620 S=SGN(CX):S(S)=S(S)+1
 630 CONSOLEGN,C40:COLOR,07:GOTO80
 640 PRINT"HOLD TIME";:INPUT HL:PRINT
 650 IF HL<1 THEN MUSIC"+A3R":GOTO640
 660 PRINT"SHOOT RANGE";:INPUT ST:PRINT
 670 IF ST<1 THEN MUSIC"+A3R":GOTO660
 680 PRINT"REFLECTION";:INPUT RF:PRINT
 690 IF RF>=1 THEN MUSIC"+A3R":GOTO680
 700 PRINT"PLAY TIME";:INPUT T:PRINT
 710 IF T<1 THEN MUSIC"+A3R":GOTO700
 720 PRINT"⊗":GOTO70
 730 W$="■"+STRING$("▒",38)+"■"
 740 CURSOR 0,2:PRINTW$:CURSOR 0,20:PRINTW$
 750 FOR B=0 TO 1:FOR A=0 TO 1
 760 BOX[A*2+2]A*264+8,B*144+16,A*264+47,B*144+23,F:NEXT A,B
 770 FOR A=3 TO 19:CURSOR 0,A:PRINT"■";SPACE$(38);"■";:NEXT
 780 CURSOR 0,9:PRINTG$:CURSOR 39,9:PRINTG$
 790 FOR B=0 TO 1:FOR A=0 TO (S(0)+S(1)+2)*3
 800 X=INT(RND(1)*30)+5:Y=INT(RND(1)*17)+3:CURSOR X,Y:PRINTCHR$(30+B):NEXT A,B
 810 CURSOR X,Y:PRINT"●"
 820 CURSOR 15,0:PRINTS(1);" ― ";S(0)
 830 RETURN
 840 DATA 219,232,230,240,246,27,211,232,219,234,238,255,230,3,50,240,255,201,21
9,232,230,240,246,17,211,232,219,234,238,255,7,7,230,3,50,240,255,201
 850 DATA 24,60,126,219,153,24,24,24
 860 DATA 63,7,15,29,57,113,224,192
 870 DATA 24,12,6,255,255,6,12,24
 880 DATA 192,224,113,57,29,15,7,63
 890 DATA 24,24,24,153,219,126,60,24
 900 DATA 3,7,142,156,184,240,224,252
 910 DATA 24,48,96,255,255,96,48,24
 920 DATA 252,224,240,184,156,142,7,3
```

図1●操作方法

図2●反射ルール

ポシェット裏面場

〈私は飯島真理のファンである〉　おっと！　4通しかきていない。これではベスト5は発表できないよ〜。というわけで発表は次号でおこないます。みんな、もっと送ってきておくれ。今回は、私の好きな曲を発表します。私はライブの方が好きで(「noire」を見すぎてテープを一ケ月でだめにしたのは私です)、やなり「ピンクのルージュ」、「3つのルール」、「セシールの雨傘」、「SECRET TIME」、「Mr.　Groovy」などなど。まだまだ好きな曲はいっぱいあるわけだが、(つづく……)

うそこばん

FOR MZ-2500 M25-BASIC

画面数　残り人数　動いた回数
3　3　126

○さすが、スーパーMZ。画面からこのゲームの楽しさが漂ってくるみたい。漢字がきいてるね。

やっと2500で出た、ポシェット名物『うそこばん』

ポシェットではおなじみの『うそこばん』(原作・鈴木英明)。しかし、それにしても、この『うそこばん』というゲームはすっかり、定着してしまいました。まだ、PB-100版がないけれど、きっと、そのうち投稿してくるアマグラマーがいるに違いない。それはともかく、このゲームは、2〜9面が原作と同じですが、1面と10面は移植版オリジナルです。

そのうえ、10面は、ある場所を通過しないとクリアできないという、謎の面です。

カーソルキーで自分を動かして、金をすべて取れば面クリア。ただし、壁はすべて動くのではなく、横にしか動かないのや、縦にしか動かないのがあるので、動かすときには、壁の性格を覚えながらやっていくこと。

どつぼってしまったときは、スペースキーでギブアップ。なお、リプレイもスペースキーです。　(M)

BY FANTASY ZONE

スーパーMZいちばんのり

編集部ではいつスーパーMZを入れたのですか。1月に投稿して、ボツ通知さえこないので、編集部にMZがないと思ってあきらめてました。そのせいで、一度、ベー○ガに投稿してしまったのですが(もちろん、このプログラムではありません。念のため)この採用を機会にまたポシェットへの投稿を再開したいと思います。スーパーMZ、いちばん乗りだ!

ホントは1画面のほうが先。
(編集部・注)

■変数リスト
X,Y……自分の座標
N……残りの人数
T……動いた回数
G……面数
K$……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
10〜 40	キャラクタの定義
50〜 70	初期設定とタイトル表示
80〜 90	画面作成
100〜110	メインルーチン
120〜160	自分移動
170	スコア等表示
180	面クリア処理
190〜200	自殺・ゲームオーバー処理
210〜350	面データ
360	10面の処理
370〜380	全面クリア処理

■チェックポイント
さて、すべてクリアしてしまった人は自作面を作ってみよう。次のフォーマットにしたがえば出来るハズ。最初の数字が「縦の数−1」。そして、各行のデータを書く。データはX座標、Y座標−9、1行の面データ。このとき、aが動かない壁、bが金、gが横に動く壁、hが縦に動く壁、iが縦と横に力く壁です。そして、データ文の最後に、自分のX,Y座標と、金の合計数を加えれば終わり。それから、途中でBREAKした時は、CTRL+Dをしてください。(MoMo)

■参考
プログラムポシェット、'85年No.5、52ページ、「うそこばん2」

```
   10 data 7EBDDBE7E7DBBD7E81422418182442810000000000000000,00000000000000002208
4019BC7E7EFF22084019BC7E7EFF,001818000000000000183C181818180000000018183C5A992424
   20 data 0000000000000000183C18181818000008181423C18182424,00180800000000001838
18181000000000018081F101C1464,001810000000000000181C181808000000001810F808382826
   30 for I=0 to 5:read D$:def chr$(97+I)=hexchr$(D$):next:for I=0 to 2:def chr$
(103+I)=hexchr$("183C66C3C3663C18FFFFE7C3C3E7FFFF183C7EFFFF7E3C18"):next
   40 def chr$(32)=string$(24,chr$(0)):for I=48 to 57:A$="":B$="":C$="":for J=1
to 8:A=asc(mid$(cgpat$(&H200+I),J,1)):A$=A$+chr$(A):A=A/2 or A:B$=B$+chr$(A):A=A
/2 or A:C$=C$+chr$(A):next:def chr$(I)=C$+A$+B$:next:print "ET"
   50 init "crt2:640,200,16":init "crt1:40,25,0,0":kmode 1:klist 0:console 0,25:
cls 3:def int A-Z:randomize time/3:click off:repeat on ,4:priority -2
   60 symbol (0,0),"Super-MZ",5,2,9:symbol (2,20),"うそこばん",8,3,14:symbol (5,14
0),"[SPACE]key で 始まります",3,2,7,,,1:T=0:G=1:N=3
   70 key 0,"":if inkey$<>" " then 70
```

突然ポシェット

〈うそこばん〉こ、これは、あの有名なパズルゲーム"うそこばん"ではないか! 過去、PC-6001、MZ-1500に移植され、ついにMZ-2500となってしまった。メッセージ、BGM等に工夫が見られ、なかなか良くできていると思うのですが、ちょっと面が簡単なのが気になる。パズルゲームは、難解な面を試行錯誤し、悩みぬいた末に解けたときの喜びが重要なのです。と、断言したそばから不安になってしまうエイキチです。

```
  80 cls 3:symbol (0,8),"画面数            残り人数         動いた回数",2,1,15:cgen 1:gosu
b 170:on G restore 320,210,330,230,240,250,260,270,290,340
  90 read Z:for I=0 to Z:read X,Y,D$:locate X,Y+9:print D$;:next:read X,Y,GO:Y=
Y+9:locate X,Y:print "c";:if G=10 then XX=rnd*33+3:YY=rnd*17+5
  100 pause 1:key 0,"":K$=inkey$:XH=(K$="⇦" and X>1)-(K$="⇨" and X<38):YH=(K$="⇧
" and Y>1)-(K$="⇩" and Y<23):D$=scrn$(X+XH,Y+YH,1):on instr("abghi",D$) gosub 12
0,130,140,150,160:if G=10 gosub 360
  110 locate X,Y:print " ";:X=X+XH:Y=Y+YH:locate X,Y:print chr$(99-(K$="⇧")-(K$=
"⇦")*3-(K$="⇨")*2);:if XH<>0 or YH<>0 then play "t255l32@0cb":play wait:T=T+1:go
sub 170:goto 100 else if K$=" " then 190 else 100
  120 XH=0:YH=0:return
  130 play "t255l32@26cfgbac":GO=GO-1:if GO then return else 180
  140 if YH then YH=0:return else if scrn$(X+XH*2,Y,1)=" " then locate X+XH*2,Y:
print "g";:return else XH=0:return
  150 if XH then XH=0:return else if scrn$(X,Y+YH*2,1)=" " then locate X,Y+YH*2:
print "h";:return else YH=0:return
  160 if scrn$(X+XH*2,Y+YH*2,1)=" " then locate X+XH*2,Y+YH*2:print "i";:return
else XH=0:YH=0:return
  170 locate 3,4:print using "##"+spc(14)+"##"+spc(12)+"####";G;N;T;:return
  180 if G=10 then 370 else symbol (3,90),"よろしい !",8,3,15,,,1:play "t255l32@0c
defgabfegcdgcdgcdgcfgbbba","t120l4cb","t120l4ff":play wait:pause 10:cls 3:symbol
 (0,50),"次の面も頑張ろう",5,4,15:play ,"cgc":play wait:G=G+1:goto 80
  190 N=N-1:gosub 170:for I=60 to 10 step -1:play "n=i;":next:if N>0 then cls 3:
symbol (20,50),"しっかり !!",4,3,15,,,1:pause 10:goto 80
  200 sound 7,7:play ,,,"t255v15s9m2000c8c2cc16cc32c2cc":play wait:sound 7,56:sy
mbol (3,90),"GAME OVER",8,6,2:for I=0 to 20:pause 1:color=(2,rnd*15):next:color=
(2,2):run
  210 data 6,1,0,aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa,1,1,a  g    g  a g   a   h  aa,1,2,aa
aa   aa aa a  h   aa     a,4,3,ahhaaa aa ahh a aa aa a,4,4,a  aaa g  a  aa  bg  a
  220 data 4,5,ab aaa  g a baaa   aaba,4,6,aaaaaaaaaaaaa aaaaaaa,2,1,4
  230 data 7,7,0,aaaa aaaaaa aaaaa,7,1,ab a a bhbaaab  aa,7,2,a  aaa g  aba a  a
,7,3,a ha ah  g      aa,7,4,a  g    aaa aaaha,7,5,ahaaaah a b g  baa,7,6,a  a a
 baaaa g  a,7,7,aaaa aaaaa  aaaaaa,9,6,8
  240 data 7,6,0,aaaaaaaaa   aahaaaaaaa,6,1,a        a a a  g    a,6,2,a  aaaa
  aa aag  aaa  a,6,3,a a bb a g       bb a a,6,4,a a bb a aaaaa a bb a a,6,5,a
haaa  a   a  aaaa  a,6,6,a         a   a         a,6,7,aaaaaaaaa   aaaagghga,7,1
,8
  250 data 7,7,0,aaaaaaaaaaaaaaaaa,7,1,a    bbb         a,7,2,aa hghgghggghbaa,8
,3,a hb  g g bbhba,8,4,abhbbbh a bbh a,7,5,aabhggighghggh aa,7,6,a        bbb
 a,7,7,aaaaaaaaaaaaaaaaa,15,7,18
  260 data 9,7,0,aaaaaaaaaaaaa,7,1,a   g ab aa aaaaaa,7,2,aba h a ha h bg ba,7,3
,a   g a  g g  g  a,7,4,aaaa  aaaa aaaaaaa,9,5,a   a b ha,9,6,ahg g    a,9,7,a
aaaaaaa,9,8,aa ba,10,9,aaaa,10,5,6
  270 data 9,6,0,aaaa       aaaaaa,6,1,ab aaaa  ab g a aaaaa,4,2,aaa haa aaaaah
g a a  ba,4,3,ab           i haaahg a,4,4,a g  aaaaaaaaa   g    a,4,5,aaahg
  b  g   aaahg a,6,6,a  aaaaa aaahghaaa  ba,6,7,ab a   aaa a   g  aaaa
  280 data 6,8,aaaa        aa g baa,17,9,aaaaaaa,14,6,8
  290 data 16,4,-3,gggggggggggggggggggghgg,4,-2,h ba b   g        ba ba bh,4,-1
,hhha   ah aaaaa g  i a  h,4,0,h  a   a  aab aa   a a  h,4,1,h bahiha babab aaaa
a ahhh,4,2,hgha b aha     ab  g a  h
  300 data 4,3,h  a   a  ai igah  g a  h,4,4,hb ahiha  ab g a a g ahgh,4,5,hhha
b a ba i ha aaaaa  h,4,6,h  a   ahaah hga  i aa  h,4,7,h bahiha  a  g a hg  ahhh
,4,8,hhia   a  agiaha  g ba  h,4,9,h  a   h ba    a aaaaa  g
  310 data 4,10,h  ahia haaaiiha b g ahbh,4,11,h g bba  a g b a h hbabhh,4,12,h
g   a  b g   a g g a  g,4,13,ggggggggggggggghgggggg,5,-2,27
  320 data 3,5,0,aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa,5,1,a g
 a,5,2,abababababababababababababaa,5,3,aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa,6,1,14
  330 data 6,8,0,aaaaaa      aaaaa,8,1,ab g aa aaaa b a,8,2,a  g  aaa    hg a,8,3,
aaaa h        aaa,11,4,a   giaaaaa,11,5,aaaab   a,14,6,aaaaaa,18,5,3
  340 data 12,6,0,hghgggggggggggggg,6,1,h    a bg  hb h bh  h,6,2,h    a  h bh
 h  hbbh,6,3,hgihghghghg hh   gggg,6,4,h  h  bhb b  hg h,6,5,h bg   h aaaahbhh,6,
6,hghhghg    bgbh h,6,7,h  h    h   hbh  h,6,8,hb hb  h h bhbg h
  350 data 6,9,ggg ghg a gg ghbh,6,10,h  hb ba  g bg ah,6,11,hbbhbabab   g h h,6
,12,gggaaaaaggggggggg,7,4,27
  360 if X=4 and Y=YY then locate 6,19:print "g";:return else if Y=7 and X=XX th
en locate 25,10:print "g";:return else return
  370 play "t200l4@13cc8c8cc8ee8e8ee8gg8g8gb+2":play wait:pause 10:cls 3:symbol
(0,0),"おめでとう!",7,3,13,,,1:restore 380:for I=0 to 3:read X,Y,D$:for J=0 to 3 s
tep 2:symbol (X+J,Y+J/2),D$,1,1,J*2+9,,xor ,1:next:next:pause 60:run
  380 data 180,80,あなたは すべての面を CLEAR した,180,110,よって あなたを天才と みとめる,200
,140,いや- よかったよかった,250,180,おわり
```


ポシェット裏面場

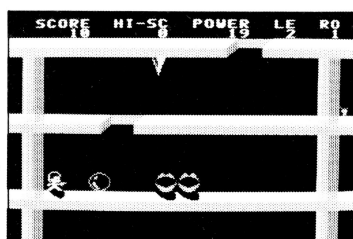
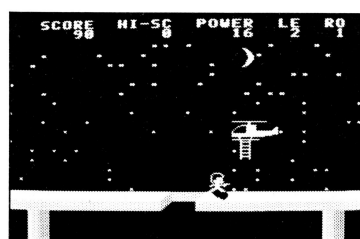
〈私は飯島真理のファンである〉 書ききれないのでこのくらいにして。そういえば、ついに6月、事務所を独立しましたネ。関係者から4月に独立することを聞いていましたが思ったより早かったですネ。今後の真理ちゃんの活動が楽しみになりました。みんなはどうかな。最後に、FM東京の真理ちゃんの番組が6月29日に終わってしまいましたが、私はこの放送を取り忘れてしまいました。だれか取っていたらテープを貸してください。まずははがきで連絡を。というわけで発表は次号ですからね!! (担当はMoMo)

BUBBLE UP!

(バブル アップ)

FOR M5(Pro, Jr.)　BASIC-G

注意

このプログラムは、2本にわかれています。リスト1、2の順にセーブしてください、ロードは、リスト1をロード後、RUNすれば、デモ終了後、自動的にリスト2をロードし、ゲームが始まります。

◯マウスに向かってシャボン玉ビーム発射。

◯最後に屋上に行けば脱出ヘリのお迎え。

◯シャボンに閉じこめられマウスが1匹飛んでいった。

◯風船だ！　これで一気に2階分上がれる。

真っ赤な口の怪物をシャボン玉ビームでやっつけろ！

ストンと落ちてくるツララをよけ、パクパク追いかけるマウスを振り切って上の階へ進み、金塊を取って脱出！

MANはカーソルキーで左右に動き、左の[SHIFT]キーでジャンプ。風船につかまると一気に2階分上昇です。[Z]キーでシャボン玉ビームでマウスをやっつけよう。ただし、1回発射するごとにパワーが1減ります。各階の両端にあるフルーツを取るとパワーが5アップ。すべてのフルーツを取るとラッキースターが出現し、これを取ると、1upです。

最上階（10階）の金塊を取れば天井の一部がふっとび、そこから屋上にジャンプして面クリア。5面からはガイコツが現れ、ジャンプのじゃまをします。パワーが0になるか、敵と接触したり穴から落ちたりするとMANが1人減り、0になるとゲームオーバー。リプレイは[1]～[4]キー。(ェ)

忘れられた"がおー大臣"

1年ぶりです。忘れられた"がおー大臣"藤田康二です。情報処理の専門学校で今、COBOLを習っていますが、そのあまりの難しさというより、めんどーくささに「これは進む道をあやまったかな？」と思う今日このごろです。（進路の選択はよく考えてから決めましょう。ちょっとBASICができると思ってプログラマーを目指すとぼくみたいになります）。ところで、この作品は某ポプコムでM5がマイナーだという理由でボツになったものです。くやしい。

BY 藤田康二

■変数リスト

S……スコア
LE……MANの残り数
RO……面数
KV……マウスの速度
FL……フルーツをとった数
D……ビームの進む方向
PO……パワー
KAI……階
X, Y……MANの座標

■プログラムの説明

リスト2

行	内容
10～100	初期設定
110～160	MAN移動
170～190	シャボン玉ビーム
200～300	各種サブルーチンへ
310～350	マウスの移動
360	ツララ
370～380	スケルトン移動
400～420	MAN衝突処理
430～500	MANジャンプ
510～600	画面スクロール
610～660	金塊
670～780	面クリア処理
790～850	風船
860～910	ゲームオーバー処理
920～980	初期画面作成
990～1000	エラー処理
1010～1180	フルーツなどのキャラクタ定義

■反転文字

リスト1
10行　URL　300～410行　K　C　430行　G　460行　K

リスト2
230行　N　510行　K　CK　530行　K　K　560行　CK　810行　N　830行　K　CK　840行　K　K　880行　VL　V　940行　K　950行　K　1000行　GL

突然ポシェットーズ

〈BUBBLE UP〉ひとめで気に入ってしまいました。その理由として、色づかいがいい。そのセンスがいい。(M5だからかな)タイトルが目立つ。印象として他のゲームより先に覚えやすい、"ぽっぷなタイトル"。唇が色っぽく、どくろも出てくる。(多種多様なキャラ）若干のエロチック、セクシーさに、ホラーも見られ、かつ、メルヘンタッチな描写。（なぜなら主人公が王子様に見えたから）唇に影。（神秘性）天上でお姫様が待っているという想像力を与えてくれる。リズミカルな音楽だけに欠ける。（少女ゆき）

●リスト1

```
10 Print "URL":console 0:erase:mag 2
20 scod 0,4:scol 0,14:scod 1,20:scol 1,7:scod 2,52:scol 2,10
:for I=6 to 7:scod I,24:scol I,13:next
30 scod 8,32:for I=&2000 to &2300:vPoke I,vPeek(I)or(vPeek(I
)/2):next
40 scol 8,7:scod 10,36:scol 10,13:scod 11,40
50 scol 11,15:scod 12,44:scol 12,14:scod 13,48:scol 13,10:sc
od 14,52:scol 14,10
60 scod 15,56:scol 15,14:scod 3,60
70 scol 3,1:for I=4 to 5:scod I,64:scol I,1:next:scod 14,68:
scod 9,72:scol 9,15
80 joint 10 to 11,1:joint 11 to 12,5:joint 2 to 13,2:joint 1
3 to 15,5:joint 4 to 6,3:joint 5 to 7,3:joint 3 to 0,3
90 for I=4 to 79:read A$:stchr A$ to I:next:color 128,&F0
100 stchr "1f1f1f1f1f1f1f1f" to 132,7:color 132,&57:stchr "f
fffffffffffffff" to 134,7:color 134,&40
110 stchr "1f1f1f9f5f3f1f00" to 133,7:color 133,&7E:stchr "f
fffffffef8e000" to 135,7:color 135,&57
120 stchr "c070383c1e1e0f0f" to 137,7:stchr "0f0f1e1e3c3870c
0" to 138,7:color 137,&A0:color 138,&A0
130 stchr "040c14246eb7de6e" to 185,7:stchr "20202020d0dfd66
0" to 185,8
140 color 177,&FF:color 178,&44:for I=179 to 180:stchr "fffe
fcf8f0e0c080" to I,7:next:color 179,&4F:color 180,&F0
150 for I=181 to 184:stchr "ff7f3f1f0f070301" to I,7:next:co
lor 181,&F0:color 182,&0F:color 183,&04:color 184,&40
160 stchr "0080402090880c4c2" to 140,7:stchr "0102050b172f5fb
f" to 141,7:stchr "0103070f1f3f7fff" to 238,7
170 color 140,&A0:color 141,&A0:color 238,&F0
180 event 40,60:on event gosub 490:event on
190 Print cursor(0,21);rPt$(32,"あ");rPt$(32,"い");
200 loc 6 to 0,152:loc 7 to 32,152:for I=6 to 7:move I steP
5,0,4:next:D=-1
210 X=30:Y=19:for I=1 to 12:X=X-1:move 0 on X*8,Y*8:sg 1,400
,15:sleeP 1,4:sg 1,,0:if sPrite(0,2)=4 then scod 0,8 else sc
od 0,4
220 next
230 loc 12 to 38,-9:move 12 in 10 steP 0,3,2:loc 8 to 200,0:
move 8 steP 0,5,2
240 for J=1 to 2
250 V=X*8:R=0:for I=0 to 41 steP 3:R=R+12:V=I*D:H=(sin(126,R
)*26)/100:sg 0,1000-R*5,12
260 move 0 on X*8+V,Y*8-H:next:sg 0,,0:X=X+5*D:move 0 on X*8
,Y*8:next
270 V=X*8:R=0:for I=0 to 22 steP 2:R=R+9:V=I*D:H=(sin(126,R)
*26)/50:sg 0,1000-R*6,15
280 sleeP 1,1:move 0 on X*8+V,Y*8-H:next:sg 0,,0:X=X+3*D
290 move off
300 Print "KC";tab(13);"おあえ おあ"
310 Print "KC";tab(12);"くいうあ いあ"
320 Print "KC";tab(12);"いあいあ いあああ"
330 Print "KC";tab(12);"いあいあ いいいあ"
340 Print "KC";tab(12);"いあいあ いあいあ"
350 Print "KC";tab(12);"いがいが いいいが":Print "KC"
360 Print "KC  おあああえ  おあえ おあああえ おあああえ おあああ おあああ"
370 Print "KC  いいうあ くいうあ いいうあ いいうあ いいいが いいいが"
380 Print "KC  いあいあ いあいあ いあいあ いあいあ いあ   いあああ"
390 Print "KC  いいいあ いあいあ いいいあ いいいあ いあ   いいいが"
400 Print "KC  いあいが いあいあ いあいが いあいが いあ   いあああ"
410 Print "KC  いいき  いがいが いいき  いいき  いが   いいいき"
420 loc 14 to 204,80:loc 9 to 228,150
430 Print cursor(5,14);"GMAN";cursor(24,13);"LUCKY↓←←←←STAR"
;cursor(6,20);"け";cursor(4,22);"FRUIT"
440 Print cursor(22,22);"ENEMY"
450 event off:for I=1 to 180:scol 14,rnd(13)+2:sleeP 1,2:nex
t
460 for I=1000 to 1 steP-2:sg 1,I,15:next
470 move on:cls:erase:Print "K          LOAD MAIN PROGRAM":cha
in
480 next:return
490 for I=6 to 7:if sPrite(I,2)=24 then scod I,28 else scod
I,24
```

ポシェット裏面場

〈少女ゆきさんへ〉最近買いそこねていたので知りませんでしたが、ひょっとするとあなたはあの、Yuki♡さんでっか?(高槻市・龍)☆残念でした。私はゲームの作れない少女ゆきです。Yuki♡ちゃんはたまーに遊びに来るんだけど、今、すっごく忙しいんだって。でも、欄外スペシャルの続きが読みたい、とか、Yuki♡ちゃんのゲームは載せないのか、とか、読者からハガキが何枚かきてるので、今度来たら、欄外スペシャルの続きを書いてもらうね。あと、ゲーム作って〜て頼んでみよう……。

```
500 next:return
510 data030408080707050f,07f03f1101070e1c
520 data e0100808888e8e8,d0c0f8ccc0f0381c
530 data030408080707050f,07f03f1101010103
540 data e0100808888e8e8,d0c0f8ccc0f0f090
550 data0708101011111717,0b031f33030f1c38
560 data c0201010e0e0a0f0,e00ffc8880e07038
570 data0708101011111717,0b031f33030f0f09
580 data c0201010e0e0a0f0,e00ffc88808080c0
590 data030c10264c4c8080,9898584c26130c03
600 data c030080402020101,010102020408030c0
610 data00000c1e3e7fff00,ff7f3f1f0f030000
620 data000060f0f8fcfe00,fefcf8f0e0800000
630 data0c1e3f3860408000,80c0707c3f1f1f07
640 data60f0f8380c040200,02061c7cf8f0f0c0
650 data3313131b09090d05,0507030303010101
660 data f8f0f0f0e0e0e0c0,c0c0808080000000
670 data030f1933377f7f67,676767333319 0f03
680 data c0f0f8fcfcfefefe,fefefefcfcf8f0c0
690 data00001e1e1e1e1e3e,1e1e1e0e0e0e0000
700 data0000000000000000,0000000000000000
710 data0101010101010101,0101010101010101
720 data0000000000000000,0000000000000000
730 data ff0000030c102040,8080ffffff0404ff
740 data ff1818ff3f3f3f3f,3f3fffffff0404ff
750 data ff00008080808080,ffffffffe0000e0
760 data000000000003070f,ffffff00000000
770 data0203020203020203,0202030202030202
780 data08f80808f80808f8,0808f80808f80808
790 data 1f0f070301000000,0000000000000000
800 data fcfefefefe7c1800,0000000000000000
810 data ff7f3f1f0f030000,0000000000000000
820 data fcfefefefefefc00,0000000000000000
830 data0101030303 07ff7f,3f1f1f1f1f1c3820
840 data0000808080c0fefc,f8f0f0f0f0703808
850 data3f7f62c28287878d,f8781f150000150f
860 data e0f0301808080888,f8f0c04000004080
870 data3f7f62c28287878d,f8781f15150f0000
880 data e0f0301808080888,f8f0c04040800000
```

●リスト2

```
10!■■■■ SHOKI ■■■■
20 on error gosub 1000
30 S=0:LE=4:RO=1:KU=9:FU=0:time$="00:00:00"
40 joint 10 to 11,1:joint 11 to 12,5:joint 2 to 13,2:joint 1
3 to 15,5:joint 4 to 6,3:joint 5 to 7,3:joint 3 to 0,3
50 view:cls:on RO gosub 1020,1040,1060,1080,1100,1130,1150,1
170,1020,1040,1060,1080,1100,1130,1150,1170
60 gosub 950
70 on event gosub 930:event on:event 60,1
80 scod 0,4:D=-1:PO=51:KAI=1:KU=KU-1
90 if KU<4 then KU=3
100 X,Y=14:if RO>4 then loc 9 to 32,80
110!■■■■ MAIN ■■■■
120 K=inkey(0):P=sprite(0,2)
130 if K=54 then X=X-1:D=-1:sg 1,400,12:sleep 1,1:sg 1,,0:if
 P=4 then scod 0,8 else scod 0,4
140 if K=55 then X=X+1:D=1:sg 1,400,12:sleep 1,1:sg 1,,0:if
P=12 then scod 0,16 else scod 0,12
150 if X<0 then X=30 else if X>30 then X=0
160 move 0 on X*8,Y*8
170 if(K=33)*(status(1)=0)then play "o6l16cd",:PO=PO-1:loc 1
 to X*8+D*8,Y*8:move 1 step D*4,0,2
180 if status(1)=0 then erase 1
190 CO=coinc(1):if CO>1 then loc CO to#1:move CO step D*4,0,
2
200 if rcrt(X,Y+3)=32 then goto 870
210 if inkey(1)=4 then gosub 430
220 R1=rcrt(X,Y+1):R2=rcrt(X+1,Y+1)
230 if(R1=136)+(R2=136)then play "o6l32cde":print cursor(1,1
5);" N←← ":FU=FU+1:PO=PO+6
```

ポシェット裏面場

〈少女ゆき様へ〉Beta.kまたはK.Beta²だけペンネームをかえているわけではないと思うよ。それならPC-60のばる嶋和生の方がすごいのでは?（千葉県・敬道）☆たしかそれはグラムシステムに書いたはず。ちゃんとわかってます。本人からもハガキが来たし……。ばるくんはわざと変えてるんだって。（そりゃそーだ）でも、トマトもログ・オシエも同じことがいえるんだけど、やっぱりペンネームって大事だと思うよ。読者にも覚えてもらいやすいし……。変えてばかりなのはちょっと……みんなはどう思う?

```
240 if(R1=140)+(R2=141)then gosub 620
250 if(status(10)=0)*(time$="00:00:10")*(KAI<6)then move 12
in 10 on rnd(240),-30:move 12 in 10 to rnd(240),90
260 if sprite(12,0)>70 then move 12 in 10 step 0,-2,2
270 CO=coinc(0):if CO>5 then goto 410
280 if PO<10 then play,"o7c32":if PO<1 then PO=20:goto 870
290 scol 14,rnd(13)+2
300 if FU>7 then FU=0:gosub 590
310!■■■■ TEKI ■■■■
320 if status(6)=0 then loc 6 to 0,Y*8:move 6 to 240,Y*8,KU
330 if status(7)=0 then loc 7 to 240,Y*8:move 7 to 0,Y*8,KU
340 for I=6 to 7:if sprite(I,2)=24 then scod I,28 else scod
I,24
350 next
360 sg 3,,0:if status(8)=0 then loc 8 to rnd(240),-15:move 8
 step 0,2,1:sg 3,6,10
370 if sprite(9,1)<33 then loc 9 to 32,80:move 9 to 208,80
380 if sprite(9,1)>207 then loc 9 to 208,80:move 9 to 32,80
390 goto 120
400!■■■■ COINC ■■■■
410 CO=coinc(0):if CO=12 then goto 800 else if CO=14 then er
ase 14:sg 3,,0:move off:play "o6l32cdecde":sleep 1:move on:L
E=LE+1:goto 120
420 if CO>5 then goto 870
430!■■■■ JUMP ■■■■
440 sg 3,,0:if(rcrt(X,Y-5)=32)+(rcrt(X+1,Y-5)=32)then goto 4
80
450 U=X*8:R=0:for I=0 to 41 step 3:R=R+12:U=I*D:H=(sin(126,R
)*26)/100:sg 0,1000-R*5,12
460 CO=coinc(0,6,12):if CO>5 then goto 410
470 move 0 on X*8+U,Y*8-H:next:sg 0,,0:X=X+5*D:return
480 erase 14:U=X*8:R=0:for I=0 to 22 step 2:R=R+9:U=I*D:H=(s
in(126,R)*26)/50
490 sg 0,1000-R*6,15:CO=coinc(0,6,12):if CO>5 then goto 410
500 move 0 on X*8+U,Y*8-H:next:sg 0,,0:X=X+3*D:S=S+10:KAI=KA
I+1
510 if KAI>8 then goto 560
520 print "▩→→┻┃":cursor(28,0);"┻┃":for I=1 to 8:print "▩▩→→
~┳";tab(28);"~┳"
530 move 0 on X*8,52+I*8:next:print "▩";rpt$(32,"■");"▩↓";rp
t$(32,"○"):cursor(rnd(20)+4,0);"◢○○◤↓←←←←♠  ○"
540 if KAI=8 then print cursor(0,0);rpt$(32,"■");rpt$(32,"○"
);cursor(rnd(22)+4,7);"┗┏"
550 print cursor(rnd(1)*29+1,7);"━":return
560 for I=1 to 8:print "▩▩":for J=1 to 5:print cursor(rnd(31
),0);".";:next:move 0 on X*8,52+I*8:next
570 if KAI=10 then KAI=1:goto 680 else goto 120
580!■■■■ STAR ■■■■
590 move off:sg 3,,0:loc 14 to rnd(240),0:for I=350 to 500:s
g 0,500-I,15:next:sg 0,,0
600 sleep 1,30:move on:move 14 in 11 step 0,2,5:return
610!■■■■ GOLD ■■■■
620 play "o6l32cdefgo7ab":print cursor(4,15);rpt$(24," "):mo
ve off
630 print cursor(14,6);"◣■■◢↓←←←←○○○♠"
640 print cursor(14,8);"◢○○◤↓←←←←♠  ○":for I=0 to 10:sg 3,6,
15-I:sleep 1,10:next
650 print cursor(14,6);"◣■■◢↓←←←←○○○♠":for I=1 to 9:print cu
rsor(14,6-I);"◣■■◢↓←←←←○○○♠↓←←←←      ":sg 3,6,15-I/3
660 next:for I=9 to 45:sg 3,6,15-I/3:sleep 1,2:next:move on:
return
670!■■■■ CLEAR ■■■■
680 print cursor(20+RO,1);"┫↓←┣":move 0 on X*8,Y*8:sleep 1,3
0:move off:event off:sleep 1,30
690 for I=1 to 15:scol 6,rnd(13)+2:scol 7,rnd(13)+2:scol 9,r
nd(13)+2:sg 3,6,15:sleep 1,5:next
700  erase 6,7,8,4,5,9:for I=1 to 15:sg 3,5,15-I:sleep 1,5:n
ext
710 move on:loc 15 to 255,30:move 15 in 10 to X*8-9,Y*8-8,3
720 if status(10)=0 then goto 770
730 sg 3,6,10:sleep 1,5:sg 3,,0:goto 720
740 scol 6,13:scol 7,13:scol 9,15:print cursor(8,5);RO;"MEN
CLEAR!!":sleep 3:print cursor(8,5);"  BONUS=";PO*10;"    "
```


ポシェット裏面場

〈古くからの読者から〉ポシェットもずいぶんとかわりましたね。ログラムオシェットにゆみちゃんトマト、ウニウニ会話なんていうコーナーもできたし、わびさびプログラム、グラムシステムの導入、表紙の“PROGRAM POCHETTE”が“プログラムポシェット”になったことなど。昔はたけちゃんやクーなんていうスタッフもいたんだよなあ。なつかしい。そこで一句。――たけちゃんと クーなつかしき バグの山――おそまつでした。（新潟県・S-F.AmkII）☆ムムッ私よりよく知っている……。（少女ゆき）

```
750 S=S+PO*10:RO=RO+1:time$="00:00:00":FU=0
760 sleep 1:goto 50
770 play "o6e32":move 0 on X*8,sprite(15,0)+2:sleep 1,30:mov
e 15 in 10 step-2,-1,3:move 0 step-2,-1,3
780 play "s1116o5c8cc8eg4.g8ag8fe8ecr8d8.o4g8gg8o5gg8fe8cd8d
c8.o6cs0":goto 740
790!■■■■■ BALLOON ■■■■■
800 sg 0,,0:erase 1,6,7,8,4,5,9:move 0 on#7:move off
810 print cursor(1,7);" [N]←← ":FU=FU+3
820 play "o6l32cde","s1116o5c8fg8ao6d8o5ao6c8rc8dc8o5ab-8ag8
rd8gg8ao6d8dc8o5ag8rg8r16.c8d8.ef2fs0"
830 for I=1 to 2:print "[K]→→┴|";cursor(28,0);"┴|":for J=1 to
8:print "[CK]→→〜┬";tab(28);"〜┬":sleep 1,10:next
840 print "[K]";rpt$(32,"■");"[K]↓";rpt$(32,"○");cursor(rnd(20)+
4,0);"◢○○◤↓←←←←♠  ○":next:move on
850 move 0 to X*8,Y*8,2:move 12 in 10 step 0,-2,2:sleep 1:KA
I=KAI+2:S=S+100:goto 120
860!■■■■■ DEAD ■■■■■
870 sg 3,,0:event off:move 0 step 0,2,1:for I=1 to 1000:sg 0
,I,15:next:sg 0,,0:sleep 1
880 erase:print cursor(4,16);rpt$(24,"■");cursor(4,17);rpt$(
24,"○");"[UL]":sleep 1:print "[U]"
890 event on:LE=LE-1:if LE>-1 then goto 100
900 event off:print cursor(10,10);"GAME OVER (1)":if S>HS th
en HS=S
910 if asw(0)then goto 30 else goto 900
920!■■■■■ GAMEN ■■■■■
930 view:PO=PO-1:if sprite(9,2)=72 then scod 9,76 else scod
9,72
940 print "[K]↓    ";right$("      "+num$(S),5);"   ";cursor(20,1
);right$("  "+num$(PO),2);"   ";LE;" ";RO:view 0,2,31,23:retu
rn
950 print "[K]   SCORE  HI-SC  POWER  LE  RO":cursor(10,1);rig
ht$("      "+num$(HS),5)
960 for I=0 to 2:print cursor(0,I*8+2);rpt$(32,"■");cursor(0
,I*8+3);rpt$(32,"○");:next:print rpt$(96,"○");
970 for I=0 to 1:locate 2,I*8+4:mprint(2,7);"〜┬〜┬〜┬〜┬〜┬〜┬┴|"
:locate 28,I*8+4:mprint(2,7);"〜┬〜┬〜┬〜┬〜┬〜┬┴|":next
980 for I=0 to 1:print cursor(rnd(20)+4,I*8+2);"◢○○◤↓←←←←♠
○":next:print cursor(rnd(1)*29+1,9);"━":return
990!■■■■■ ERR? ■■■■■
1000 if(err=20)+(err=5)then resume:return else print "[GL]Err"
 err "in" errl:end
1010!■■■■■ CHARA ■■■■■
1020 stchr "ffffffffffffffff" to 129,7:stchr "fffefcf8f0e0c0
80" to 130,7:color 129,&50:color 236,&4F:color 239,&5F:color
 130,&40
1030 stchr "fffefcf8f0e0c080" to 239,7:stchr "9254387c7c3838
10" to 136,7:stchr "2020208080808080" to 136,8:return
1040 color 129,&90:color 236,&6F:color 239,&9F:color 130,&60
1050 stchr "08dbafbfbf7e7e7e" to 136,7:stchr "c0c0cfcfcfc0c0
c0" to 136,8:return
1060 color 129,&B0:color 236,&AF:color 239,&BF:color 130,&A0
1070 stchr "002a1c7edfbfff7e" to 136,7:stchr "00c0c0606f6f60
60" to 136,8:return
1080 color 129,&30:color 236,&CF:color 239,&3F:color 130,&C0
1090 stchr "5a3c183c7e7e3c18" to 136,7:stchr "202020f0f0f0f0
f0" to 136,8:return
1100 stchr "080808ff808080ff" to 129,7:color 129,&F5:color 2
36,&4F:color 130,&40
1110 stchr "08090bff8f9fbfef" to 239,7:color 239,&F5
1120 stchr "0c6ad7bfbf7e7e3c" to 136,7:stchr "c0606f6f6f6060
60" to 136,8:return
1130 color 129,&F9:color 239,&F9:color 236,&6F:color 130,&60
1140 stchr "040c14246eb7de6e" to 136,7:stchr "20202020d0dfd6
60" to 136,8:return
1150 color 129,&FB:color 239,&FB:color 236,&AF:color 130,&A0
1160 stchr "107cfeaafe543810" to 136,7:stchr "20208080808080
80" to 136,8:return
1170 color 129,&F3:color 239,&F3:color 236,&CF:color 130,&C0
1180 stchr "00187edfbffefc7e" to 136,7:stchr "0020909f9f9696
60" to 136,8:return
```

ポシェット裏面場

〈実録・ポシエッターズを斬る!!〉欄外が余ってしまったので、ここに私よっちゃんが他のポシエッターズたちの仕事ぶりを評価するという、シビアなコーナーが始まってしまったじゃないか。じゃ、まずオヤブンのⓐから。山科さんは仕事が多くてたいへんです。でも、疲れていても怒りっぽくなったりはしません。やたら下らないおしゃべりをして他人の仕事のじゃまをしたり、明日が締め切りだという時にゲームを始めちゃったりというのはあるけど、夜が明ける頃、缶コーラとチョコの力で事態は救われます。（よ）

ひとふでがき

ゲームの説明をします。名前のとおりです。それだけです。ところで、前回のICE LANDを全面解いてくれた気の長い人はいるでしょうか。あのプログラムでOMエラーが続出したらごめんなさい。今度はもっと余裕を持って作ります。

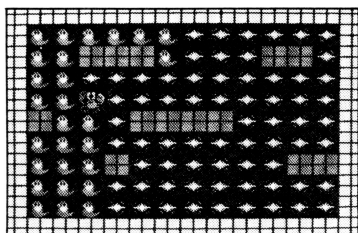
FOR ファミリーコンピュータ/C1 ファミリーベーシック (V2,V3)

名前のとおりです

BY プログラマーたけし

キャラのかわいい、ひとふでがきパズルゲーム

バクハツのキャラをひとふでがきで全部取ってください。あとに出たファイアーボールにふれるとアウト、制限時間はないのでじっくり考えて全20面制覇をめざしてください。　　(と)

⬆カニさんを動かしてバクハツを全部取っていこう。ときどき考えて**悩む面があるよ。**

注意

30行、50行、100行をそのまま打つとV2の人はOMエラーが出ます。そこで、KEY1,CHR$（192）などとダイレクトモードで入力しておき、プログラム中のCHR$（）+……+CHR$（）のところを〝●●…●″とクォーテーションマーク（″）で囲ったキャラクタにして打ちこんでください（●のところは例えばF1キーを押す）。

```
10 CLS:PLAY"C1DEFGFEDC":W=15
20 LOCATE6,8:PRINT"%%% ﾋﾄﾌﾃﾞ
ｶﾞｷ %%%":LOCATE7,16:PRINT"PU
SH START !":IFSTRIG(0)<>1THE
N20
30 SPRITEON:L=5:R=1:DEFSPRIT
E0,(0,1,0,0,0)=CHR$(192)+CHR
$(193)+CHR$(194)+CHR$(195):P
ALETS&H0,W,48,18,37:FORI=2TO
22STEP2:FORJ=0TO26STEP2:LOCA
TEJ,I-1:PRINTCHR$(221)+CHR$(
221):LOCATEJ,I:PRINTCHR$(221
)+CHR$(221);:COLORJ,I-1,1:NE
XT:NEXT:GOTO120
40 PALETB&H0,W,W,W,W:CGEN0:O
NR RESTORE160,170,180,190,20
0,210,220,230,240,250,260,27
0,280,290,300,310,320,330,34
0,350
50 READB$:Q=ASC(B$)-48:FORI=
4TO20STEP2:READA$:C=VAL("&"+
A$):FORJ=2TO24STEP2:U=C MOD2
:C=C/2:Q=Q-1:IFU=1THENLOCATE
J,I-1:PRINTCHR$(221)+CHR$(22
1):LOCATEJ,I:PRINTCHR$(221)+
CHR$(221):COLORJ,I-1,3:GOTO7
0
60 LOCATEJ,I-1:PRINT"ロ。":LOC
ATEJ,I:PRINT"[]":COLORJ,I-1,
1:K=K+1:IFQ=0THENX=J*8+16:Y=
I*8+16
70 NEXT:NEXT:PLAY"C:D:E":SPR
ITE0,X,Y
80 S=STICK(0):A=(S=2)-(S=1):
B=(S=8)-(S=4):X1=X/8-2:Y1=Y/
8-3:V=ASC(SCR$(X1+A*2,Y1+B*2
)):IFV=221ORS=0THEN80
90 LOCATEX1,Y1:PRINT"ﾅﾆ":LOC
ATEX1,Y1+1:PRINT"ﾇﾈ":COLORX1
,Y1,2:X=X+16*A:Y=Y+16*B:SPRI
TE0,X,Y:IFV<120THENPLAY"C2DC
":K=0:L=L-1:GOTO120
100 LOCATEX/8-2,Y/8-3:PRINTC
HR$(225)+CHR$(225):LOCATEX/8
-2,Y/8-2:PRINTCHR$(225)+CHR$
(225):PLAY"C1":K=K-1:IFK=1TH
ENPLAY"CDFEGFEDC":R=R+1:K=0:
GOTO120
110 GOTO80
120 PALETB&H0,W,48,48,48:CGE
N2:IFL=0THENCLS:LOCATE9,10:P
RINT"GAME OVER":END
130 IFR>20THENCLS:GOTO20
140 LOCATE3,0:PRINT"ROUND :"
;R:LOCATEW,0:PRINT"LEFT  :";
L:IFSTRIG(0)<>1THEN140
150 GOTO40
160 DATA1,8,260,9F8,1F0,1F0,
78,B,2B,23
170 DATAZ,0,7FE,0,0,79E,0,0,
7FE,0
180 DATA｢,0,180,120,10E,104,
1,8F0,0,0
190 DATA｢,C8,8,0,120,C61,29,
329,61,61
200 DATAF,78,138,198,102,121
,3D,EC5,ED5,E11
210 DATAﾋ,804,0,30,3C0,7C2,4
20,108,2,80
220 DATAｶ,FFF,FE3,FE1,C01,80
9,A9D,809,C03,FFF
230 DATAﾏ,300,48,498,306,46,
476,256,216,FF0
240 DATAB,0,61C,0,0,F1,0,C08
,0,0
250 DATAｼ,0,40,C,8,43,741,41
,3D,81
260 DATA7,800,D8,1FC,1FD,1FC
,F8,70,20,888
270 DATAﾗ,FC7,C50,18,400,104
,0,441,411,383
280 DATA>,8FF,A01,A4F,A41,B5
1,851,811,BC1,801
290 DATAｴ,10,1C2,2,1C6,50A,1
02,82,0,11
300 DATA8,0,18,718,200,819,C
C0,EFE,E00,E01
310 DATAZ,FFF,E03,E03,E53,C0
1,CF9,E73,F07,FFF
320 DATAW,8F,80,0,180,24,1,4
05,401,73
330 DATAY,FFF,F01,E19,CE9,D2
9,C29,E01,F01,FFF
340 DATAT,0,0,39C,0,4F3,1,30
C,1F8,0
350 DATAG,0,0,49C,40,310,804
,811,D05,C4F
```

■その他の注意

途中でストップキーを押した場合、コントロール+DキーでBASICにもどります。また、途中からやりたいときやチャンスを増やしたいときはLとRの値を変えてみてください。

■プログラムの説明

10～40　初期設定
50～70　画面設定
80～110　メインルーチン
120～150　サブルーチンのよーなもの
160　画面データ

■変数リスト

A$……各面の各行のデータ
C……データを10進数に
K……バクハツのキャラの数
L……残りのチャンス
Q……サイドステッパーの位置決め
R……ラウンド数
U……Cを2で割ったときの余り
V……サイドステッパーの移動先のキャラクターコード
X,Y……サイドステッパーの座標

ポシェット裏面場

〈実録・St. Be Freeの場合〉テクポリの最長不到距離ともいえるその格式と伝統から、主な業務はいちゃもんつけとまーじゃんかと思われたが、プログラム界のC-GRACE（あ、ごめん、冗談です）、PF-X発明以降、やっぱりポシェッターズの江川だね、と尊敬を集めています。ナイターで仕事になりにくい季節だというのに超過密スケジュールをこなしていく姿は、「テレビのうる星やつらも終わった今、私には〝WORK AND NO PLAY″の道しかない」という強い決意が見えます。（よっちゃん）

デベロ

DEVELO

FOR PASOPIA7

少女ゆきにも受けた パズルゲームのナボナ

少女ゆき推薦、メチャンコ、ヤリガイのある峠（たお）先生のパソピア・パズル。PC-88の人は移植してみよう。

■目的／水色のボールを所定の白い四角まで運ぶ。

■ルール

①移動可能なものは黄色いマスのみ。[2]、[4]、[6]、[8]で上下左右に移動。ギブアップは[M]キー。

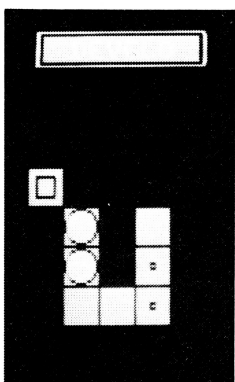
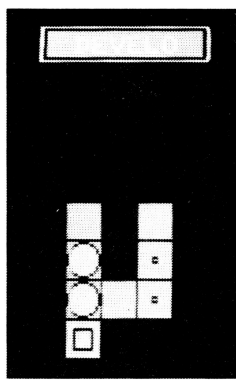
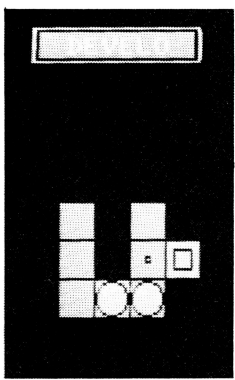
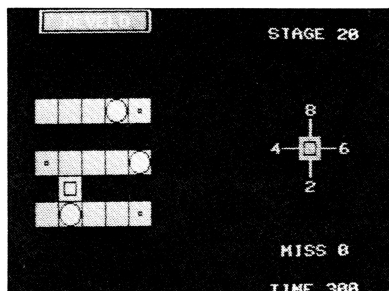
②紫色、緑色のマスは押して動かすことが可能。青色のマスは動かせない。

③水色のボールは、黄色のマスと縦または横の座標が一致した場合、黄色のマスの方向へ1マス分移動する。このとき、移動先に黄、緑、青のマスのいずれかがある場合は、移動できない。

④水色のボールは、紫色のマスの上しか動くことができない。マスからはみ出るとミス1回。

⑤すべてのボールが白い四角に移動すれば面クリア。

⑥ミス4回でゲームオーバー。リプレイ、面クリアはリターンキー。　(エ)

↑とりあえずは、紫色のマスで橋をかける。二重四角（黄色）で押していくのだ。

↑橋ができた。左側から回りこむのだ。右からだと、ミスになる。わかるかな。

↑こんなふうにボールは黄色いマスのほうにスー　と引き寄せられてしまうのだ。

↑こうして、だんだん、白い四角（点のある四角）のほうへ持っていくのだ。

↑これが、作者自慢の20面だ。はやく打ちこんで、この面を解いてほしい。がんばってね！

私に作れないパズルはない

私が今までに作ったゲームはほとんどがパズルです。今回のもパズルですが、ルールは今までのなかでもいちばんかんたんではないと思うくらいわかりやすいものです。しかし、神経を使う点からはいちばん、苦しいゲームだと思います。特に20面目は自信作で、ちょっとやそっとでは完成できないでしょう。解き終えたときにはもう、ぐったりとなるでしょう。がんばってください、今、またパズルが完成したところです。私に作れないパズルはない。（どこかで聞いたことのあるような言葉……）（編集部注・少女ゆきの感想からするとやっぱり最高傑作かも）

BY 峠 恒司

■変数リスト

X, Y……黄色のマスの座標

S……面数

E……ミツの数

F……ボールがはみ出たかの判定用

K, K1……マスの種類

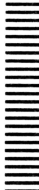
X(n), Y(n)……ボールの位置

■プログラムの説明

行	内容
10〜50	初期設定
60〜300	画面設定
310〜460	マス移動処理
470〜600	ボール移動処理
610〜630	完成かの判定
640〜740	面クリア等の処理
750〜930	マス、ボール表示
940〜1140	面データ

ポシェット裏面場

〈実録・LOLIの場合〉担当ページは「やりがいソフト情報」のみですが、いつも苦戦しています。なにしろVer.1.0は論旨やテニヲハがひでぶーなので㋐につきかえされます。Ver.3.3になる頃、LOLIとの戦いにLIFEが危くなった㋐は「こんなことではすべての鉛筆が折れ、すべての原稿用紙に筆跡がつく」とつぶやき、しぶしぶオアシスに打ち込みます。この行間に異様な筆圧の感じられるページを楽しみにしているのは、私だけではないと思います。じゃ、次回もがんばって破綻を究めてね、LOLI。（よ）

プログラムポシェット

```
10 ' <<<DEVELO(デベロ)>>> S61年3月10日
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
30 DIM K2(100),K8(100),A(12,11),B(12,11)
40 FOR M=0 TO 12:FOR N=0 TO 11:A(M,N)=4::NEXT:NEXT
50 S=1:CLS
60 ' ショキ ガメン
70 LINE(90,4)-(166,18),5,B:LINE(93,6)-(163,16),1,BF
80 COLOR 6:LOCATE 13,1:PRINT "DEVELO"
90 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "8":LOCATE 34,14:PRINT "2"
100 LOCATE 31,11:PRINT "4      6"
110 LINE(257,91)-(294,91),5:LINE(276,73)-(276,109),5
120 KX=269:KY=84:GOSUB 880:GOSUB 800
130 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
140 E=0:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS 0"
150 ' モンダイ
160 FOR M=1 TO 11:FOR N=1 TO 10:A(M,N)=0:B(M,N)=0:NEXT:NEXT
170 J=0:LINE(23,27)-(231,187),0,BF
180 RESTORE 950:IF S=1 THEN 200
190 FOR N=1 TO 10*S-10:READ K$:NEXT
200 FOR N=1 TO 10:READ K$
210 FOR M=1 TO 11:K=VAL(MID$(K$,M,1))
220 IF K=0 THEN 280
230 IF K=1 THEN X=M:Y=N:GOTO 270
240 IF K=2 THEN J=J+1:X(J)=M:Y(J)=N:GOTO 270
250 IF K=6 THEN K=5:B(M,N)=1:GOTO 270
260 IF K=7 THEN K=0:B(M,N)=1
270 GOSUB 760
280 NEXT:NEXT
290 IF INKEY$<>"" THEN 290
300 PLAY "T12003L16CEGL804C":TI=TIME+300
310 ' コマノ イドウ
320 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING "TIME ###";TI-TIME
330 IF TI-TIME>0 THEN 360
340 GOSUB 740:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME  OVER"
350 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 690
360 C$=INKEY$:IF C$="M" OR C$="m" THEN 690
370 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
380 IF X1+Y1=0 THEN 320
390 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=X+2*X1:N2=Y+2*Y1
400 IF A(M1,N1)=0 THEN 450
410 IF A(M1,N1)<>3 AND A(M1,N1)<>5 THEN 320
420 IF A(M2,N2)<>0 THEN 320
430 M=M1:N=N1:K=0:K1=A(M,N):GOSUB 760
440 M=M2:N=N2:K=K1:GOSUB 760
450 M=X:N=Y:K=0:GOSUB 760
460 M=M1:N=N1:K=1:GOSUB 760:X=M:Y=N
470 ' ボールノ イドウ
480 F=0:FOR H=1 TO J:T(H)=0:NEXT
490 FOR H=1 TO J:M=X(H):N=Y(H)
500 IF T(H)=1 OR (X<>X(H) AND Y<>Y(H)) THEN 600
510 M3=M+SGN(X-M):N3=N+SGN(Y-N)
520 IF A(M3,N3)=0 THEN F=1:GOTO 540
530 IF A(M3,N3)<>5 THEN 600
540 PLAY "L6403GAB":K=5:GOSUB 760
550 IF F=0 THEN 580
560 PLAY "O1P8L16GC":K=8:M=M3:N=N3:GOSUB 760
570 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 690
580 K=2:M=M3:N=N3:GOSUB 760:X(H)=M:Y(H)=N
590 T(H)=1:GOTO 490
600 NEXT
610 ' カンセイカ?
620 FOR H=1 TO J:IF B(X(H),Y(H))<>1 THEN 320
630 NEXT
640 ' メンクリア ゲームオーバー ショリ
650 S=S+1:FOR H=1 TO 6:PLAY"O4T120L64CDEFGABO5C"
660 COLOR=(3,H):FOR I=0 TO 200:NEXT:NEXT:COLOR=(3,3)
670 IF S<21 THEN 730
680 CLS:COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "*** THE END ***":LOCATE 0,23:END
690 E=E+1:COLOR 3:LOCATE 36,19:PRINT E
700 IF E<4 THEN PLAY"O2L4C":GOTO 160
710 PLAY "O3L16ECL4EL16DCO2BL8BO3CL2O2A","O2L16ECL4EL16DCO1BL8BO2CL2O1A"
720 GOSUB 740:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME  OVER"
730 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 130 ELSE 730
740 LINE(81,101)-(174,113),6,B:LINE(82,102)-(173,112),2,BF:RETURN
750 ' コマヲ カク
760 KX=16*M+24:KY=16*N+12:A(M,N)=K
770 ON K+1 GOTO 780,800,810,820,830,850,850,780,860
780 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),0,BF:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
790 LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
800 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),6,BF:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),4,B:RETURN
810 PUT@(KX,KY),K2,PSET:RETURN
820 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),4,BF:GOTO 840
830 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),1,BF
840 LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
850 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),3,BF:IF B(M,N)=0 THEN RETURN ELSE 790
860 PUT@(KX,KY),K8,PSET:RETURN
870 ' ボールノ パターン ヨミコミ
880 GOSUB 910:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K8
890 GOSUB 900:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K2:RETURN
900 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),3,BF
910 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,4:PAINT(KX+7,KY+7),5,4
920 PSET(KX+4,KY+3),7:PSET(KX+3,KY+4),7
930 PSET(KX+4,KY+5),7:PSET(KX+3,KY+6),7:RETURN
940 ' モンダイノ データ
950 DATA 00000000000,00000000000,00000000000,00005550000,00002060000,00002160000
,00000000000,00000000000,00000000000,00000000000
960 DATA 00000000000,00000000000,00002552000,00056450000,00055650000,00055550000
,00000000000,00000100000,00000000000,00000000000
970 DATA 00000000000,00000000000,00000050000,00000050000,00700020100,00000050000
,00000050000,00000050000,00000000000,00000000000
980 DATA 00000000000,00000000000,00000000000,00020000000,00000100000,00000050000
,00000007000,00000000000,00000000000,00000000000
990 DATA 00000000000,00000000000,00055560000,00061050000,00055560000,00020000000
,00020003000,00020000000,00000000000,00000000000
1000 DATA 00000000000,00000000000,00050000000,00525001000,00050000000,000000500
0,00000056500,00000005000,00000000000,00000000000
1010 DATA 00000000000,00000000000,00025550000,00055256000,00055056000,000555600
0,00025055000,00000000000,00000100000,00000000000
1020 DATA 00000000000,00050505000,00005150000,00050505000,00000000000,000470040
0,00047004000,00042204000,00044444000,00000000000
1030 DATA 00000000000,05550055600,05250050500,05550055500,00000005000,000100500
0,05550055500,05254056500,05550055500,00000000000
1040 DATA 00000000000,00000000000,00444444400,00555556400,00444444400,000000000
0,00255555100,00000000000,00000000000,00000000000
1050 DATA 00000000000,00000000000,00000005000,00000050500,06555301060,002200505
0,00050005000,00000000000,00000000000,00000000000
1060 DATA 00000000000,00000000000,00000000100,00005555000,00002000000,000234567
0,00000050500,00000000000,00000000000,00000000000
1070 DATA 00000000000,02550000000,00500500000,00205550000,00005750000,000000555
0,00001005750,00000005550,00000000000,00000000000
1080 DATA 00000000000,00000300000,00000000000,00006000200,05555555550,002000600
0,00000000000,00003010000,00000000000,00000000000
1090 DATA 00000000000,00002000000,00002000000,00005000000,00005150000,000005000
0,00000060000,00000060000,00000000000,00000000000
1100 DATA 00000000000,00000000000,00220055000,00550005000,00005500010,000550000
0,00500055000,00550066000,00000000000,00000000000
1110 DATA 00000000000,00000000000,00200000200,00000000000,00005050000,000010000
0,00005050000,00000000000,00600000600,00000000000
1120 DATA 00000000000,00155500200,00000500500,00000500500,00556665500,005005000
0,00500500000,00200555200,00000000000,00000000000
1130 DATA 00000000000,00255555200,00500000500,00506550500,00505650500,005055605
0,00500000500,00255555100,00000000000,00000000000
1140 DATA 00000000000,00000000000,00055526000,00000030000,00065552000,000100000
0,00052556000,00000000000,00000000000,00000000000
```

●PASOPIA7

ポシェット裏面場

〈実録・しげくんの場合〉夕方きます。88の前に座って何やらロードしているので、何かな、と見ると、なんだ、キャタピで遊んでんじゃねーよ。1階に降りていったと思ったら、エイキチとつまらないことで口論している。ガキじゃねーだろ、命かけんなっつーの。ハードには一応くわしいようですが、St. Be Freeにやりこめられたり、あに解説していて結局何なのかよく分かんないということも多いみたい。でも、バグがないんだよなとほめようと思ったら、ちょっとありました。でもバグが少ないんだよね。（よ）

ファイティング
FIGHTING

FOR PB-110ファミリー(PB-100,100Fは不可)

手軽に遊べるボクシングゲーム

BY 三浦 衛

2度目ですよ〜ん。ど〜もありがとうございます。ところで、今、"STARWARS"に凝っています。古いといわれよーがなんだろーが、おもしろいんだぜ。話は変わって、最近X1を手に入れてとてもうれしい日々。それでもPBを手放そうとは思わない今日このごろです。

画 M.SUGIYAMA

X1とPB-110

増設RAMを持っていない人も遊べます。PB-100の人も、チェックポイントを読んで改造すれば遊べます。つまり、PBなら全部遊べるゲームです。

4と6キーで移動して、Aキーでパンチをシュシュッ。

かんたんなボクシング・ゲームです。ルールは相手をなぐって、右側の"ー"へ押し出してしまえばあなたの勝ち。

自分が左側の"ー"へ押し出されるとゲームオーバー。何人勝ち抜けるかな？

DEG STOP

Ωo oΩ

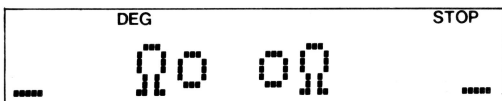
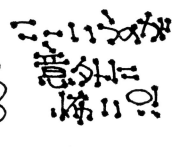
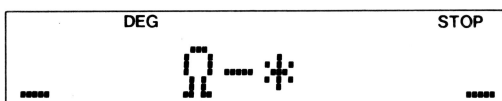
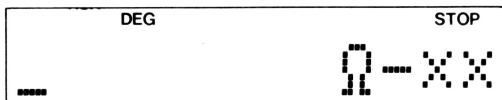
⊙では、戦いのはじまり♪　ちゃららららっちゃら

DEG STOP

Ω-＊

⊙やった、相手にパンチがあたったぞ！

DEG STOP

Ω-XX

⊙うつべし、うつべしで相手を外に押し出して、勝ち！

ワ〜
ワ〜
ワ〜
ワ〜

こ〜いうのが意外に旅い!!

■**変数リスト**
A……ラウンド数
B……敵の座標
C……自分の座標
D……敵の速さ
E……自分のパンチの座標
F……敵のパンチの座標
Q……敵の速さ
W……ループ用
$……キー入力

■**プログラムの説明**

P0
10〜 20　初期設定
30〜 70　キー入力と画面表示
80〜 90　敵の処理
100　30行へとぶ
500〜510　敵のパンチの処理
600〜660　自分のパンチの処理
670〜690　クリア
800〜810　8人勝ち抜いたときの処理
1000〜1020　時間待ちループ
P1　ゲームオーバー

■**チェックポイント**

PB-100で遊ぶ人は次の点を変更してください。30行の「KEY$」を「KEY」に、600行の「THEN BEEP:」を「;」に、500行と800行の「:BEEP」を取る。(MoMo)

■任天堂、「アーバン・チャンピオン」

```
P 0
 10 PRINT "  Fighting":A=1:Q=9
 20 PRINT :PRINT A;" Round";:B=6:C=3:D=Q
: GOSUB 1000
 30 $=KEY $:Z=0:E=C+2:F=B-1
 40 IF $="4";C=C-1:IF C<0;C=0
 50 IF $="6";C=C+1
 60 PRINT :PRINT CSRC;"Ωo";CSRB;"oΩ";CSR
0;"_";CSR11;"_";
 70 IF $="A";PRINT CSRC;"Ω-o";:Z=1: GOTO
 600
 80 E=INT (RAN#*D+1):IF E=1;PRINT CSRF;"
o-Ω";:B=B-1: GOTO 500
 90 IF C≧B;C=C-2:IF C≦0 THEN #1
 100  GOTO 30
 500 IF F=C;BEEP :PRINT CSRC;"*";:C=C-1:
IF C≦0 THEN #1
 510  GOTO 30
 600 IF C+2=B+1 THEN BEEP :PRINT CSRB+1;
"*";:B=B+1: GOTO 650
 610  GOTO 30
 650 IF B=10;A=A+1:Q=Q-1: GOTO 670
 660  GOTO 30
 670 FOR W=1 TO 20:PRINT CSRB;"++";CSRB;
"xx";:NEXT W
 680 IF Q=1; GOSUB 800
 690  GOTO 20
 800 PRINT CSR0;"***GRATE!***";:BEEP 1:
GOSUB 1000
 810 Q=3:RETURN
 1000 FOR W=1 TO 100:NEXT W:RETURN
 1020  GOTO 20
P 1
 5 A=A-1
 10 FOR W=1 TO 20:PRINT CSR0;"++";CSR0;"
xx";:NEXT W
 20 PRINT :PRINT "Won";A;" NIN": GOTO #0
```

ポシェット裏面場

〈実録・MoMoの場合〉MoMoの初期バージョンはタケちゃんの賢い学友でした。その後、「さまざまなバグとその印刷形態」という論文で博士号を取り、エイキチとの「ザ・インケン」漫才で花王名人となり、電気配線で二級電気士をあざわらい、こぼれた真珠に愛を知る頃には、すっかりベストも似合うようになって、ポシェッターズ満期も近い教育実習生です。私はMoMoの初期バージョンから、あるべきアルバイトの姿を学びました。たまに女の子に甘えている姿も、Hなのね、と親しみがもてます。(よ)

プログラムポシェット

ジャッジメント

Judgement

FOR PB-100/100F/110+増設RAM, PBファミリー

BY M. Umehara

ゲームを作るときにぼくがいちばん困るのはアイデアやプログラミングなんかより“タイトル”なのです。今回のゲームだって、某社のゲームウォッチのひとつだったマイナーなゲームのタイトルから派生させたものです。

ゲームのタイトル

スロットマシンの点数表

$$$	スコアが倍
¥¥¥	20000
XXX	スコアが0
その他で3つ	10000~15000
$or¥が2つ	5000~9000
その他で2つ	1000~4000
$or¥がある	100×個数
Xが1or2	0

激しく苦しい数字の勝負 スロットマシン付き

1人でも2人でも遊べます。Ⓢ0でスタート。まず、1人用か2人用かを決めます。

最初にスペース以外の7文字を入力すると、残りの人数が表示され、キャラクタが出てきます。数字が表示されると対戦開始。2人用の場合、右は・左はZキーで数字を止めます。そして もう1度押すと再び数字が動き、両方止まったときに数字の大きいほうが勝ち、または数字が30回変わるまでに止めないと負け。どちらかが7文字負けると終わりです。1人用の場合は、・で数字を止めます。勝つとスロットマシーンゲームに移り、1、2、3キーで止めてください。点数は表の通り。

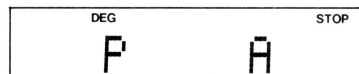
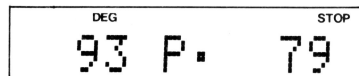
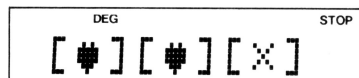
P1、P2、P9だけでⓈ2を実行するとスロットマシンになります。(M)

DEG STOP
P A

PとAの戦い。

DEG STOP
93 P・ 79

おおっAが負けてしまった!

DEG STOP
[♣][♣][X]

勝つと続いてルーレットゲームです。

●PB-100/110系

■変数リスト
A……ハイスコア
B$……ハイスコアラーの名前
C,D……残りのキャラクタ数
E……スコア
F……1人用か2人用か?
H$……キー入力用
I$,J$……キャラクタ
K,L……対戦中の数字
M,N……ストップ判定フラグ
O$,P$……対戦するキャラクタ
Q……消滅する場所
R……消滅数
S……判定用フラグ
U,V,W……スロットマシンストップフラグ
X,Y,Z……スロットマシン画面表示用
$……画面表示、キャラクタ読みこみ用

■プログラムの説明
P0
10~ 40 初期設定、ゲーム選択
50~ 80 キャラクタ入力
90~130 キャラクタ移動
140~200 メインルーチン
210~280 消滅
290~360 ゲームオーバー
P1 スロットマシンゲーム
P2 スロットマシンタイトル表示
P8 時間待ちループ(短)
P9 時間待ちループ(長)

```
P 0
 10 PRINT " Judgement";:GOSUB #9:C=7:D=7
:PRINT "Play 1 or 2?";
 20 H$=KEY :IF H$≧"1";IF H$≦"2";F=VAL(H$
):GOTO 40
 30 GOTO 20
 40 PRINT :IF F=1;PRINT "HI=";A,"by ";B$
:E=0:P=1:J$="PB-100!"
 50 FOR G=1 TO F
 60 PRINT "Input Ch.";G;:INPUT $:IF LEN(
$)≠7 THEN 60
 70 FOR T=1 TO 7:IF MID(T,1)=" " THEN 60

 80 NEXT T:H$(G)=$:NEXT G
 90 FOR G=0 TO 1:$=I$(G):O$(G)=MID(8-C(G
),1):NEXT G
 100 IF F=1;PRINT "SCORE";E;:GOSUB #9
 110 PRINT CSR 2;D;CSR 7;C;:GOSUB #9
 120 FOR G=0 TO 5:IF G≧1;PRINT CSR 12-G;
" ";CSR G-1;" ";
 130 PRINT CSR 11-G;O$;CSR G;P$;:GOSUB #
8:NEXT G
 140 M=1:N=1:IF F=1;N=INT (RAN#*29+1)
 150 FOR G=1 TO 30:IF M=1;K=INT (RAN#*90
+10)
 160 IF N≧0;L=INT (RAN#*90+10)
 170 PRINT CSR 1;L;CSR 7;K;:IF F=1;N=N-1
:GOTO 190
 180 IF KEY ="Z";N=-N
 190 IF KEY =".";M=-M
 200 IF M+SGN N=-2 THEN 230
 210 NEXT G:GOSUB #9:PRINT " TIME OVER!"
;:GOSUB #9:S=SGN N
 220 PRINT CSR 5;P$;O$;:Q=5.5-S/2:R=SGN
(M+1)+SGN (S+1):GOTO 250
 230 IF K=L;GOSUB #8:PRINT CSR 0;"DRAW!"
;:GOSUB #9:GOTO 120
 240 Q=5.5+SGN (L-K)/2:R=1
 250 $="XX××・・  ":GOSUB #8:FOR G=1 TO 7
STEP 2
 260 PRINT CSR Q;MID(G,R);:GOSUB #8:NEXT
 G:GOSUB #9
 270 IF F=1;IF K*-M>L;E=E+K*C*10:GOSUB #
1
 280 FOR G=8-Q-R TO R:B(G)=B(G)-1:IF B(G
)>0;NEXT G:GOTO 90
 290 IF F=1 THEN 310+G*10
 300 PRINT " P";-G;:IF C=D;PRINT "&2";
 310 PRINT " lose!";:GOSUB #9:GOTO 360
 320 PRINT "You lose!";:GOTO 340
 330 PRINT "You win!";
 340 GOSUB #9:PRINT "SCORE";E;:GOSUB #9:
IF A≧E THEN 360
 350 A=E:PRINT "HI SCORE!";:GOSUB #9:INP
UT "NAME",B$
 360 PRINT " GAME OVER":GOTO 10
P 1
 10 $="$¥×♠♥♦♣":U=0:V=0:W=0:PRINT " [ ][
][ ]";:FOR G=0 TO 50
 20 IF U=0;X=INT (RAN#*7+1):PRINT CSR 2;
MID(X,1);
 30 IF V=0;Y=INT (RAN#*7+1):PRINT CSR 5;
MID(Y,1);
 40 IF W=0;Z=INT (RAN#*7+1):PRINT CSR 8;
MID(Z,1);
 50 H$=KEY :IF H$≧"1";IF H$≦"3";H=VAL(H$
):T(H)=1
 60 IF U+V+W≠3;NEXT G
 70 G=0:S=0:IF X=Y;S=1:H=X
 80 IF Y=Z;S=S+1:H=Y
 90 IF X=Z;S=S+1:H=X
 100 IF S≠3 THEN 150
 110 IF X=1;G=E:GOTO 210
 120 IF X=2;G=2E4:GOTO 210
 130 IF X=3;G=-E:GOTO 210
 140 G=INT (RAN#*5)*1E3+1E4:GOTO 210
 150 IF S=0 THEN 180
 160 IF H>3;G=INT (RAN#*4+1)*1E3
 170 IF H≦2;G=INT (RAN#*5+5)*1E3
 180 FOR H=0 TO 2:IF X(H)=3;G=0:GOTO 210

 190 IF S=0;IF X(H)≦2;G=G+100
 200 NEXT H
 210 GOSUB #9:PRINT "BONUS";G;:GOSUB #9:
E=E+G:RETURN
P 2
 10 PRINT "SLOT MACHINE";:GOSUB #9:E=0:F
OR C=0 TO 9:GOSUB #1
 20 NEXT C:PRINT "SCORE";E
P 8
 10 FOR T=0 TO 50:NEXT T:RETURN
P 9
 10 FOR T=0 TO 200:NEXT T:PRINT :RETURN
```

ポシェット裏面場 〈実録・パンプの場合〉ハハ、パンプだい。テクポリに来たらⓐが泣いている。「はやくプログラムちょーだい」へへ、そうだね。りえちゃんも泣いている。「レイアウト入れてよー」うーむ、ポリポリ。HIDEも泣いている。「アイズ書いてよー」ハレハレ、2階に行ってブロックンでもやろ。あ、そーだ、キャラをエイキチにしよーかな。エディタをいじって、と。ちょいちょい。あ、もうこんな時間になっちゃった。家に帰ろーっと。みんな明日にしちゃえばいいのさ。じゃーね、ヘラヘラヘラヘラ。(よ)

HYDN LIDEN II

ハイドン　ライドン

FOR PB-100F/110+増設RAM, PBファミリー

お城に入って謎を解く 新展開のハイドンライドン

ポシェットNo.8の『Hydn Liden』の続編。再びフェアリーランドが侵略され、お姫さまがさらわれてしまった。新たな戦いが今始まる……。

今回はお城に入って謎を解くことが目的だ。

Ⓢ9でスタート。途中からのときはⓈ0。2、4、6、8で移動。画面は1行分しかないけれど、広いマップがあるのだ。剣はAとXキーで出す。城（#A#）や店（#M#）、家（H）、ほら穴（○）に入るときは5キーを押そう。

今回、敵は3匹（Σ、Ω、@）しかいないが、いろいろなアイテムがあるので、紹介しておこう。

・身分証明書（□）
・ちょうちん（c－）
・鍵（+o）

BY 佐藤政勝

FA-3は田中のてっちゃんの

このまえ私はX1ターボ・モデル20を、5万4800円で買ってしまった。もう新品。でも金じゃないのでディスプレイがまだない。ところで私はもうプログラムが送れません。FA-3が田中のてっちゃんのだからです。おっさん見とるか。

DEG　STOP
¥¥f♣ + :0:25

○今回もルンルンとスタートします。もちろん、イキな♣が私です。左の木（f）を横目に見ながら、お城の謎を解くために進んでいきます。だってRPGだもんね。

DEG　STOP
+♣-@■:0:23

○おおっ3種類しかない敵のうちの1人@が出てきた！私は墓（+）を背にしてAとXキーで戦うのだった。"-" はもちろん私の勇敢な剣である。

DEG　STOP
#M#♣¥¥¥:1:32

○あ、店（#M#）だ。しかし、この店にはかんたんには入れない。あるものが必要らしいのだが……。まあ、だいたい察しはつくけどね。ほかにもいろいろ謎がある。

DEG　STOP
1:/:$200

○フッフッ、私は店のなかへの入り方を知っている。さて、ここは店の中だ。左から番号：品物：値段。ここにはいろんな嫌な秘密があるのだ。"/" は安い剣ですね。

DEG　STOP
■■O♣■■■:3:41

○ほほう、穴（O）もあるのね。きっと本当は地下迷宮への入口にしたかったんだろうけど、2Kくらいのメモリではしょうがないね。といいつつ、5で入ってみよう。

DEG　STOP
#A#♣　f:9:65

○わーい、お城（#A#）が見えてきた！　ラストまでもうひと息。う〜ん、こんなに謎が多いと次回で必勝法をやんないと解けない人がいるかもしれないなあ。

ポシェット裏面場

〈実録・エイキチの場合〉バイクでやって来ます。角刈りがさわやか。仕事はていねいで気配り十分。MoMoがいるとインケン話に花が咲き、しげっちがいるとガキのケンカになりますが、基本的にはできたいい奴で、ポシェッターズの大黒柱です。私は彼に下町っ子の心意気というものを感じることがあり、「イヨッ、イナセだねっ」と声をかけたくなるのをぐっとガマン。繊細な感受性はしばしば少女ゆきによってズタズタにされていますが、「お嬢ちゃんには困ったもんだ」と苦笑いしている今日この頃です。（よ）

の3つだ。アイテム表示は[Q]。

店ではいろいろなものが買えるが、かんたんには入ることができないので注意。店で、Foodを選ぶと食べたい分だけ入力すれば、それに応じて体力が増える。

画面の説明をしておこう。右の数字が体力でそのとなりがレベル。そして マップの中央の“♣”が自分だ。

その他のキャラは、

・木（f）
・川（■）
・墓（+）
・塀（¥）

最後にPB-100ユーザのみなさんごめんなさいとあやまりつつ、私は消えていくのであった。

なお、前作がいまだに解けていない人は欄外の必勝法を見てね。　(M)

＊編集部注・なぜ、MoMoがあやまりつつ消えていくかというとPB-100では動かないからでした。

■変数リスト

A$……いまいる所の状態
B……レベル
C……体力
D$……塀
E……敵座標
F……敵の選択
G$……敵のキャラクタ
H……殺した数
I……敵の体力
J$, V$……剣の判定
K$……アイテム
L……ホラ穴のフラグ
M……敵の進行方向
O……品物の選択
P……お金
R……アイテムのフラグ
T$……パスワード入力用
X, Y……自分の座標
$……MAP

■プログラムの説明

P0　メインルーチン
P1　キー入力と画面表示
P2　どこに入ったか
P3　店の処理
P4　敵と戦う
P5　ゲームオーバー
P6　アイテムの処理
P7　城の中の処理
P8　MAP
P9　タイトル、初期設定

```
P 0
 1  GOSUB #1:IF KEY ="Q";PRINT :PRINT K$
,"$";P
 2 IF MID(X+3,1)="f";C=C-1
 3 IF MID(X+3,1)="■";C=C-2
 4 IF RAN#>.9;F=INT (RAN#*3+1: GOSUB 6
 5  GOTO 1
 6 IF RAN#>.5;E=0: GOTO 8
 7 E=6
 8  GOTO F+8
 9 G$="Σ":I=70: GOSUB #4:RETURN
 10 G$="Ω":I=40: GOSUB #4:RETURN
 11 G$="ə":I=20: GOSUB #4:RETURN
P 1
 1  GOSUB #6:J=0:V=0:IF C≦0 THEN #5
 2 IF B>9;B=9
 3 IF C>99;C=99
 4 IF KEY ="5";A$=MID(X+3,1): GOSUB #2
 5 IF KEY ="4";IF X>1;X=X-1
 6 IF KEY ="6";IF X<24;X=X+1
 7 IF KEY ="8";IF Y<10;Y=Y+1
 8 IF KEY ="2";IF Y>1;Y=Y-1
 9 IF KEY ="A";J$="-"
 10 IF KEY ="X";V$="-"
 11  GOSUB #8:IF C<10;PRINT CSR11;" ";
 12 PRINT CSR0;MID(X,7);":";CSR3;"♣";CSR
8; STR$(B);":"; STR$(INT C);
 13 PRINT CSR2;J$;CSR4;V$;:RETURN
P 2
 1 IF A$="M";IF R≠0; GOSUB #3
 2 IF A$="A";IF R=3 THEN #7
 3 IF A$="O" THEN 6
 4 IF A$="H" THEN 8
 5 RETURN
 6 IF X=14;IF Y=6;IF R=2;IF L=0;L=1:PRIN
T :PRINT "(_)(_)(_)(_)":RETURN
 7 PRINT :PRINT "████████████": GOTO #5
 8 IF X=20;IF Y=1;IF R≠0;PRINT :PRINT  S
TR$(Y); STR$(X); STR$(3);"254"
 9 PRINT :PRINT "Hello":RETURN
P 3
 1 PRINT :PRINT "1:/:$200","2:-+:$500","
3:Food":INPUT "No.",O
 2 IF O=1;IF P≧200;P=P-200:IF W=0;B=B+1:
W=1
 3 IF O=2;IF P≧500;P=P-500:IF W=1;B=B+2:
W=2
 4 IF O=3;INPUT O:IF P≧O;C=C+O:P=P-O
 5 RETURN
P 4
 1 M=SGN (3-E
 2 E=E+M:PRINT CSRE;G$;: GOSUB #1:IF E=3
;C=C-10
 3 IF E=4;IF M=-1;IF V$="-"; GOSUB 9
 4 IF E=2;IF M=1;IF J$="-"; GOSUB 9
 5 IF E=1 THEN 1
 6 IF E=5 THEN 1
 7 IF I≦0;H=H+1:RETURN
 8  GOTO 2
 9 C=C-.2:I=I-5:P=P+2:E=3:RETURN
P 5
 1 CLEAR :PRINT :PRINT "You died."
P 6
 1 IF H=10;B=B+1:H=0:IF R=0; GOSUB 5:K$=
"□ "
 2 IF R=1;IF B≧6; GOSUB 5:K$=K$+"c- "
 3 IF R=2;IF B=9;IF L=1; GOSUB 5:K$=K$+"
+o"
 4 RETURN
 5 PRINT :PRINT "GET ITEM!":R=R+1:RETURN

P 7
 1 PRINT :INPUT "PASS WORD",T$:IF T$≠ ST
R$(12ᴇ5+29↑2*4-1ᴇ2-10) THEN #5
 2 FOR I=0 TO 5:PRINT :PRINT CSRI;"♣";CS
R11-I;"ᵏ";: GOSUB 4:NEXT I
 3 PRINT "Congratulation♥♥♣ᵏ♥♥♥":END
 4 FOR O=0 TO 60:NEXT O:RETURN
P 8
 5 RESTORE Y*10:READ $:$=D$+$+D$:RETURN
 10 DATA█████  █████     █ H    ,
 20 DATA++███f █#A#█  f   █  O  ,
 30 DATA+ +████   fH█ OH!mz██   ,
 40 DATA+     █ ███f  █      ███,
 50 DATAfHH H█  ███f ██    █    ,
 60 DATAH H  █      ██O █████#M# ,
 70 DATAH  ██  ff H █f ██      H,
 80 DATAO    fff     ██      HHH,
 90 DATAff H ffff  f █    f  HH ,
 100 DATAf  +     +   █O     +  ,
P 9
 1 CLEAR :PRINT "HYDN LIDEN][":READ D$,C
,X,Y: GOTO #0:DATA¥¥¥,25,2,10
```

●PB-100/110系

ポシェット裏面場

〈実録・少女ゆきの場合〉アイスをなめながらテコテコやって来ます。仕事は一生懸命やっていますが、ときどき大きなミスをするのがナニです。壁のⓐの似顔絵をみて顔を赤らめるのはゆみちゃんゆずり。乱れた生活をアメリカで反省し大人になった今は、しっかり6時には帰宅します。「なんでこーなるの？」と混乱していたポシェッターズも、「お嬢ちゃんはわがまま」というコンセプトを理解するようになった今では、全員がWARM WATCHERとなって暖く見守っています。めでたし、めでたし。（よ）

The Lost King's Rod

ザ ロスト キングス ロッド

FOR PC-1251/1255

シュガー王国の失われた杖を取り戻し再び平和を！

某子ちゃん冷たい！

男のキャラなんか描きたくもないから代理でいい？

だあー、せっかくの吉報なのに！ 多分全額借金返済でパーになるでしょう。半分充人の某子ちゃんに何もしてやれん。……しかし、某子ちゃんは冷たい。見てないだろうから書いちゃおう。へーんだ、泣いちゃうぞ。人前で泣いてやるからなあ！ 虚しい。

SF同好会のマンガのキャラなんだな実は。

C.R.T

BY Carrot

○画面表示は以下のとおり。この場合、地形に出ているのは街です。買物をしようね。

```
9(  9)XP:  0
```

自分の状態　地形　現在のH・P　H・P MAX　経験値

4×4の無限ループマップを持つ、ポケコンRPGです。[DEF][A]でスタート。再スタートは[DEF][C]。移動はテンキーです。

街では買物（[1]）と治療（[3]）ができます。買える武器と防具は表1の通り。治療は自動的に行われます。

戦闘モードでは[1]（逃げる）、[2]（切る・命中率は悪い）、[3]（突く・パワーが半減する）を選んでください。敵のなかにはエナジードレインをかけてくるのがいて、これにかかると経験が減ってしまいます。もし0になると再スタートもできなくなるので注意。（M）

```
: DAGGER P:   5 G:  20
```

○適当なキーを押して次々に商品を見て買いたい物がでたら[B]キーで買います。

```
WE:DAGGER AM:LEATHER
```

○[5]か[7]キーで持ち物を見ることができる。WE（武器）、AM（防具）……

```
AC:  7 G:   0
```

○AC（アーマークラス）、G（所持金）。まあ最初はこんなものだ。

```
:      9: ROGUE  1
```

○街から出たら敵と出会った。倒せばトレジャーボックスが手に入るかも。

```
     ...  7(  9)XP:  0
```

○特になんだというわけではありませんが、一応これ平地です。

```
          7(  9)XP:  0
```

○そして、森は木のようなキャラクタで表されています。

```
HEALING DM:  1 G:  29
```

○疲れ、傷ついたあなたは街に帰って治療（[3]）しましょう。ただし、お金が必要です

表1 ●武器と防具の一覧表

ウエポン	価格	パワーMAX
ダガー	5	6
ハンドアックス	18	12
ソード	55	10
バトルアックス	75	18
ブレード	160	20
ドラゴンスレイヤー	見つける	

アーマー	価格	アーマークラス
レザーアーマー	15	−2
チェインメール	50	−4
プレートメール	120	−6
シールド	25	−2
レフレックス	見つける	−8

※注：シールドはアーマーとは別に持てる

表2 ●トレジャーボックスの種類

Found Gold	金貨を見つける
スレイヤ	最高の武器
レフレックス	最高のアーマー
ポーション	H.PがMAXに
ロッド	これが目的の物
RUST アーマー	アーマーがくる
BROKE ウェポン	武器がこわれる
WARP	ワープさせられる

突然ポシェッターズ

〈The Lost King's Rod〉 5×7ドットという限られたスペースの中でたいへんうまく表現していて、とっても良いと思う。と思うのだが、RPGは大嫌いです。逃げる、話す、魔法を使うなどは、言語道断。男なら、殴る、蹴る、殺すの3つだけで勝負すべきなのです。逃げるやつは、負け犬です。話すやつは、軟弱者です。魔法を使うやつなど、卑怯者。男なら、勝負の世界に生きるべきなのです。そう、人生は勝負なのです。（エイキチ）

■変数リスト
A……アーマークラス
B$……武器NAME
C(n)……地形グラフィック
D$……よろいNAME
E……経験値
G……持ち金
G(n)……グラフィックデータ
L……H.PのMAX
N……残りのH.P
P……武器POWER
S……シールド
W……武器ナンバー
X,Y……自分の座標
Z(n,m)……マップデータ

■プログラムの説明
1〜 2 入力待ち
3〜 6 初期設定
7〜 11 画面表示
12〜 21 移動
22〜 24 治療
25 レポート
26〜 36 買い物
37〜 39 地形データ
40〜 47 グラフィックデータ
48〜 56 商品データ
57〜 68 敵データ
70〜 99 戦闘
100〜119 トレジャー発見

■参考
D&Dのルールブック

```
1:K$= INKEY$ : IF K$="" GOTO 1
2:RETURN
3:"A" CLEAR : RANDOM : DIM Z(3,3),G(9),C(2):A=9:G=20:L=9:N=L:B$="HAND":D$="QUILT":P=1
4:FOR I=0 TO 3: FOR J=0 TO 3:R= RND 2:Z(I,J)=R: NEXT J: NEXT I:Z(0,0)=0: GOSUB 35: GOSUB 36
5:"C" RANDOM : IF N<1 LET L=L-1:X=0:Y=0:N=INT (L/2): IF L<7 LET L=7
6:RESTORE 37+Z(X,Y): FOR I=0 TO 2: READ Q:C(I)=Q: NEXT I
7:USING "###": WAIT 0: PRINT "      ";N;"(";L;")XP:";E: CALL &11E0
8:POKE &F805,G(0),G(1),G(2),G(3),G(4),110,107,99,107,110,G(5),G(6),G(7),G(8),G(9)
9:POKE &F805+20,C(0),C(1),C(2),C(1),C(0)
10:R= RND 10: IF R>7 AND Z(X,Y)<>0 GOTO 73
11:GOSUB 1
12:ON VAL K$ GOSUB 26,14,22,16,25,18,25,20
13:GOTO 6
14:Y=Y-1: IF Y<0 LET Y=3
15:RETURN
16:X=X-1: IF X<0 LET X=3
17:RETURN
18:X=X+1: IF X>3 LET X=0
19:RETURN
20:Y=Y+1: IF Y>3 LET Y=0
21:RETURN
22:IF Z(X,Y)<>0 RETURN
23:WAIT 85:Q=L-N: PRINT "HEALING DM:";Q;" G:"; USING "####";G: IF G<Q LET N=N+G:G=0: RETURN
24:G=G-Q:N=L: RETURN
25:WAIT 85: PRINT "WE:";B$;" AM:";D$: PRINT "AC:";A; USING "####";" G:";G: RETURN
26:IF Z(X,Y)<>0 RETURN
27:FOR I=1 TO 9: RESTORE 47+I: READ H$,T,U,V: PRINT " ";H$; USING "####";" P:";T;" G:";G: CALL &11E0
28:GOSUB 1: IF K$="B" AND G>=T LET G=G-T: GOTO 30
29:NEXT I: RETURN
30:ON I GOSUB 32,32,32,32,32,33,33,33,34
31:GOTO 29
32:B$=H$:W=U:P=V: GOSUB 35: RETURN
33:D$=H$:A=V-S: RETURN
34:A=A+S:S=V:A=A-S: GOSUB 36: RETURN
35:RESTORE 40+W: FOR J=0 TO 4: READ Q:G(J)=Q: NEXT J: RETURN
36:RESTORE 45+S: FOR J=5 TO 9: READ Q:G(J)=Q: NEXT J: RETURN
37:DATA 127,118,127
38:DATA 64,0,64
39:DATA 12,30,127
40:DATA 0,0,0,64,32
41:DATA 0,16,60,16,0
42:DATA 12,62,31,6,126
43:DATA 16,30,127,30,16
44:DATA 16,30,113,30,16
45:DATA 32,64,0,0,0
47:DATA 28,60,124,60,28
48:DATA "DAGGER",5,1,2
49:DATA "HANDAXE",18,2,5
50:DATA "SWORD",55,3,4
51:DATA "BAT.AXE",75,2,8
52:DATA "BLADE",160,3,9
53:DATA "LEATHER",15,1,7
54:DATA "CHAIN",50,2,5
55:DATA "PLATE",120,3,3
56:DATA "SHIELD",25,1,2
57:DATA "ROGUE",1,-2,1,1,8,0,9
58:DATA "ORC",1,0,1,3,7,0,14
59:DATA "FERRET",2,1,1,9,9,0,0
60:DATA "HOBGOB",2,1,1,4,6,0,18
61:DATA "GHOUL",2,6,1,3,6,0,12
62:DATA "SPIDER",3,7,2,9,5,0,50
63:DATA "SHADE",2,3,1,2,8,1,25
64:DATA "LIZARD",3,24,6,7,9,0,55
65:DATA "BEETLE",4,11,2,8,2,0,70
66:DATA "SPIRIT",5,9,3,2,3,2,44
67:DATA "BEAR",4,18,4,12,6,0,82
68:DATA "DRAGON",9,34,6,22,1,0,99
70:PRINT T$;N;": ";H$;U
71:CALL &11E0: POKE &F805,0,56,124,124,56,108,110,107,107,74,32,80,62,16,0
72:POKE &F805+20,48,56,56,46,60,60,126,126,124,120: RETURN
73:R= RND 10-(5- INT (E/10)): IF R<1 LET R= RND 4
74:IF R>12 LET R= RND 5+7
75:RESTORE 56+R: READ H$,V,U,T,O,C,F,M:U=U+RND 6*T: IF U<1 LET U=1
76:T$="          ": GOSUB 70
77:GOSUB 1:Z= VAL K$: IF Z<1 OR Z>3 GOTO 77
78:IF (N-U)>35 LET R= RND 7: IF R=7 BEEP 1: PAUSE H$;" RUN..": GOTO 102
79:ON Z GOTO 81,85,87
80:FOR J=0 TO 9: NEXT J: RETURN
81:FOR I=0 TO 4: POKE &F805,0,0,24,36,32,74,107,107,110,108,32,32,64,0,0
82:POKE &F805,0,0,16,40,32: POKE &F805+10,32,16,16,16,32: NEXT I
83:R= RND 9+Z(X,Y): IF R<8 PAUSE "YOU CAN RUN": GOTO 7
84:BEEP 1: PAUSE "CAN NOT RUN": GOTO 92
85:POKE &F805+10,38,38,40,16,0: GOSUB 86: GOTO 88
86:GOSUB 80: POKE &F805+10,16,16,32,48,48,32,112,32,32,32: RETURN
87:POKE &F805+10,32,112,32,32: GOSUB 86: GOTO 88
88:Q= RND 21+ INT (E/10): IF Q<(33-C-5*Z) PRINT T$;" YOU MISS": GOSUB 71: GOTO 92
89:R=(1+ RND P)*(4-Z): IF Z=3 AND W=2 OR W=0 LET R=2
90:U=U-R: PRINT T$;" YOU HIT";R: GOSUB 71: GOSUB 80
91:IF U<1 GOTO 100
92:Q= RND 18+V: IF Q>=20-A GOTO 95
93:PRINT T$;" ";H$;" MISS"
94:GOSUB 71: POKE &F805,0,32,124,32,0,108,110,107,107,74,0,34,62,62,28: GOSUB 80: GOTO 98
95:Q= RND 2: IF F>0 AND Q=2 LET E= INT (E/10-F)*10:L=L-9*F:N=N-9*F: BEEP 1: PAUSE "ENERGY DRAIN !"
96:IF E<0 OR L<1 BEEP 1: PAUSE "YOU LOST": CLEAR : END
97:R= RND O:N=N-R: PRINT T$;" ";H$;" HIT";R: GOSUB 71: GOSUB 80
98:IF N<1 BEEP 1: PAUSE "YOU DEAD": END
99:GOTO 76
100:PAUSE "YOU WIN":U=INT (E/10):E=E+V: IF E>99 LET E=99
101:C= INT (E/10): IF U<>C LET Q= RND 2+7:L=L+Q:N=N+Q
102:IF M=0 GOTO 7
103:M= RND M: IF M>40 GOTO 106
104:G=G+M: PAUSE "FOUND";M;"GOLD": IF G>999 LET G=999
105:GOTO 7
106:R= RND 8: IF R=7 AND M<45 LET R=8
107:PRINT " TREASURE BOX !!": CALL &11E0: GOSUB 1: IF K$<>"Y" GOTO 7
108:IF R<4 BEEP 1: PAUSE "TRAP !"
109:BEEP 1: ON R GOTO 110,111,112,113,114,115,116,119
110:PAUSE "RUST ";D$:A=9-S:D$="QUILT": GOTO 7
111:PAUSE "WARP !!":X=RND 4-1:Y= RND 4-1: GOTO 7
112:PAUSE "BROKE ";B$:W=0:P=1:B$="HAND": GOSUB 35: GOTO 7
113:B$="SLAYER":W=4:P=15: PAUSE "OH! DRAGON ";B$: GOSUB 35: GOTO 7
114:D$="REFLEX":A=1-S: PAUSE "OH! ";D$: GOTO 7
115:PAUSE "POTION !":N=L: GOTO 7
116:BEEP 2: PAUSE "FOUND ROD !!": PRINT " THANK YOU!": CALL &11E0
117:POKE &F805,14,123,14,64,96,7,86,71,86,7,96,64
118:POKE &F805,28,118,28,64,96,7,70,71,70: GOTO 117
119:GOTO 104
```

●PC-1251系

ポシェット裏面場

〈よっちゃんの仕事態度〉よっちゃんは、よく「あガ」と腹式呼吸で大きく歯切れよく発声することがあります。これが一見、パンクスのお兄さんの声と似たものを感じさせられ、(ひぇ……どーして怒ってるんだろう……えー私、なにかしたかな……)と不安になります。でもきっと、ただの"気合"なんじゃないかと思うようになりました。そんな訳で、よっちゃんの仕事風景というのは凄い気合が入っているかのよーで、背後に炎が燃えているようで、決して触れることのできない独特の世界なのです。(少女ゆき)

MOVE MOVE（ムーブ ムーブ）

FOR PC-1350

岩をどけ、最短ルートを通ってゴールのドアまで

DEF Aでゲームスタート。テンキーで人を操作して立ちふさがる岩をどけながら、ドアへ向かうと面クリア。

しかし、ドアまで歩いた数が“合格歩数”を越えしてまうと1人減ったうえに、その面からやりなおしになる。

合格歩数はドアへ着いたときにわかるので、結局最短ルートを通る努力をするのがいちばんいい。ギブアップはAキー。 (M)

ポイ！ ヒョイ！

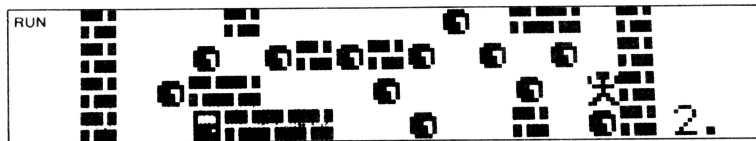
これでもうPC－1350（ポケコン）だけにこだわることはなくなった。今までパソコンが変えなくてプログラムを作るにもポケコンしかなかったので、これ！といったゲームが作れなかった。だけど、これからはパソコンがあるんだもんね。なんたって、X1の640×200の細かいドットピッチやBASICの処理のスピードなどゲームを作るに関しては十分です。でも、ポケコンよりもなかなか難しい。

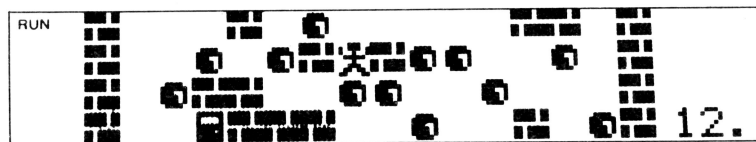
X1を買いました

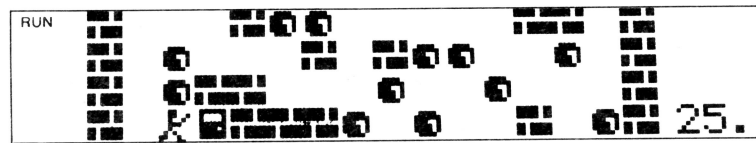
BY 小磯幸夫

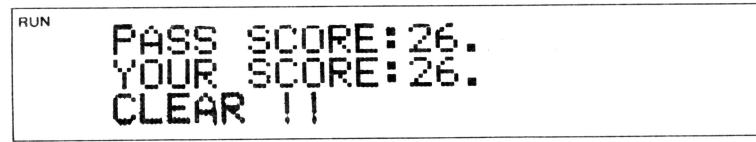
RUN 0.

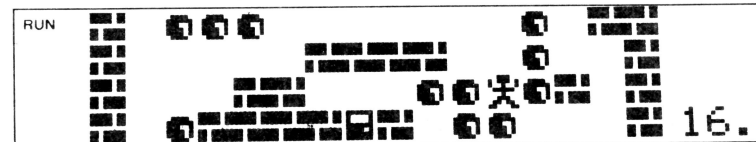
◐石を動かしていくわけですが、2つ以上石がならぶと動きません。一瞬ある雑誌に載っていたモールモールを連想してしまいましたが、じつはぜんぜん違うゲームでした。

RUN 2.

◐上の写真からこの写真までのあいだに2歩かけてしまいました。画面の右下に表示されている数字がそれを表しています。こうして、なるべく最短ルートで左へ……。

RUN 12.

◐現在12歩目。ムダな動きをしないように歩くのって、結構疲れるものですね。この石を下にやって左へ動いて、あの石を上へ……ふむふむ、まあ最短ルートのようですね。

RUN 25.

◐25歩目でドアの前に着いた！　なんとなく、人のキャラクタの横からの図が喜びを表しているように見えませんか、でも、まだこれで終わったわけではありません。

RUN
PASS SCORE:26.
YOUR SCORE:26.
CLEAR !!

◐ドアに入って結局26歩目でゴールイン。で、初めて合格歩数が表示される。うーん、ジャスト26歩だったのか。たった1歩もおろそかにできないのね。

RUN 16.

◐適当にやっているとこんなふうにどつぼってしまいます。

ポシェット裏面場

〈読者の意見〉№9のMSXのGAMEの中では、「Fairy Story」が一番面白かった。「カッチンパズル」が次に面白かったけどムズい。「すふぃあ」は意外にかんたん。それから「TWIN-D」や「YELLOW BOX」のように2つのキャラを同時に動かすゲームというのはどうも好きになれない。というのは勝手な意見です。（岩手県・誠）☆そうそう、片方やられるとOUTっていうのが何となく納得できないんだよね。しかし、「Fairy Story」の人気には正直いってまいりました。みんなRPGが好きなのかな？　教えてね。

MoMoの部屋

■変数リスト
A, B……人の座標
C, D……ドアの座標
K$……キー入力
L……人の数
S……面数
X……合格歩数
Z……動いた歩数
BB$……岩のキャラクタ
CC$……人のキャラクタ表示用

■プログラムの説明
10〜 40　初期設定
50〜 95　画面設定と表示
100〜130　人とドアの表示
140〜160　ゴールの判定
200〜290　キー入力
300〜375　POINTの判断
400〜410　ゲームオーバー表示
450　タイトル表示用
500〜595　面データ

```
10:"A" CLEAR : CLS :BB$
   ="003C7E7E76463C00",
   Q=200
15:WAIT 0: GCURSOR (32,
   12): GOSUB 450:
   GCURSOR (67,12):
   GOSUB 450: BEEP 1:
   LINE (29,0)-(101,17)
   ,X,BF
17:CURSOR 65: PRINT "FO
   R": CURSOR 75:
   PRINT CHR$ 91;"PUSH
   ANY KEY"; CHR$ 93;"P
   C-1350"
18:IF INKEY$ ="" GOTO 1
   8
20:L=3: IF S=10 GOTO 40
   0
30:CLS : WAIT 0:
   RESTORE 500+S*10:S=S
   +1: READ X,A,B,C,D:
   PAUSE "STAGE ";S:
   PAUSE "LEFT  ";L:Z=-
   1: CLS
40:CC$="0086C86B3F6BC88
   6": BEEP 1
50:READ TT$
55:FOR I=0 TO 15:T$=
   MID$ (TT$,I+1,1):T=
   VAL T$
60:IF T=0 LET AA$="7777
   077777707777"
61:IF T=1 LET AA$=BB$
62:IF T=2 LET AA$=""
80:IF P=0 GCURSOR (I*8,
   7): GPRINT AA$:
   NEXT I
82:IF P=1 GCURSOR (I*8,
   15): GPRINT AA$:
   NEXT I
84:IF P=2 GCURSOR (I*8,
   23): GPRINT AA$:
   NEXT I
86:IF P=3 GCURSOR (I*8,
   31): GPRINT AA$:
   NEXT I
90:P=P+1: IF P=4 LET P=
   0: BEEP 1: GOTO 125
95:GOTO 50
100:WAIT 0
120:GPRINT "00000000000
   0000"
125:GCURSOR (A,B):
   GPRINT CC$:Z=Z+1:
   CURSOR 93: PRINT Z
130:GCURSOR (C,D):
   GPRINT "007F79797969
   7F00"
140:IF A=C AND B=D BEEP
   3: WAIT 99: CLS :
   PRINT "PASS SCORE:";
   X: PRINT "YOUR SCORE
   :";Z: IF X>=Z PRINT
   "CLEAR !!": GOTO 20
150:IF A=C AND B=D
   PRINT "STAGE ";S;" A
   GAIN !!": BEEP 2:S=S
   -1:L=L-1: IF L=0
   GOTO 410
160:IF A=C AND B=D GOTO
   30
200:K$= INKEY$ : IF K$="
   " GOTO 200
210:BEEP 1
215:IF K$="8" OR K$="2"
   LET CC$="0086C86B3F6
   BC886"
220:IF K$="4" LET CC$="0
   00284C82B1F60C0":
   GOTO 300
230:IF K$="6" LET CC$="C
   0601F2BC8840200":
   GOTO 320
240:IF K$="8" AND B>7
   GOTO 340
250:IF K$="2" AND B<31
   GOTO 360
260:IF K$="A" LET L=L-1:
   IF L=0 GOTO 410
270:IF K$="A" LET S=S-1:
   CLS : GOTO 30
290:GOTO 200
300:IF C=A-8 AND B=D
   GOTO 315
303:IF POINT (A-2,B-1)=1
   AND POINT (A-2,B-4)=
   0 GOTO Q
305:IF POINT (A-2,B-1)=0
   AND POINT (A-2,B-4)=
   1 AND POINT (A-10,B-
   3)=1 GOTO Q
310:IF POINT (A-2,B-1)=0
   AND POINT (A-2,B-4)=
   1 GCURSOR (A-16,B):
   GPRINT BB$
315:A=A-8: GCURSOR (A+8,
   B): GOTO 100
320:IF C=A+8 AND B=D
   GOTO 335
323:IF POINT (A+14,B-1)=
   1 AND POINT (A+14,B-
   4)=0 GOTO Q
325:IF POINT (A+14,B-1)=
   0 AND POINT (A+14,B-
   4)=1 AND POINT (A+22
   ,B-3)=1 GOTO Q
330:IF POINT (A+14,B-1)=
   0 AND POINT (A+14,B-
   4)=1 GCURSOR (A+16,B
   ): GPRINT BB$
335:A=A+8: GCURSOR (A-8,
   B): GOTO 100
340:IF C=A AND D=B-8
   GOTO 355
343:IF POINT (A+6,B-9)=1
   AND POINT (A+6,B-12)
   =0 GOTO Q
345:IF POINT (A+6,B-9)=0
   AND POINT (A+6,B-11)
   =1 AND POINT (A+6,B-
   18)=1 GOTO Q
347:IF POINT (A+6,B-9)=0
   AND POINT (A+6,B-11)
   =1 AND B=15 GOTO Q
350:IF POINT (A+6,B-9)=0
   AND POINT (A+6,B-11)
   =1 GCURSOR (A,B-16):
   GPRINT BB$
355:B=B-8: GCURSOR (A,B+
   8): GOTO 100
360:IF C=A AND D=B+8
   GOTO 375
363:IF POINT (A+6,B+7)=1
   AND POINT (A+6,B+4)=
   0 GOTO Q
365:IF POINT (A+6,B+7)=0
   AND POINT (A+6,B+4)=
   1 AND POINT (A+6,B+1
   3)=1 GOTO Q
367:IF POINT (A+6,B+7)=0
   AND POINT (A+6,B+4)=
   1 AND B=23 GOTO Q
370:IF POINT (A+6,B+7)=0
   AND POINT (A+6,B+4)=
   1 GCURSOR (A,B+16):
   GPRINT BB$
375:B=B+8: GCURSOR (A,B-
   8): GOTO 100
400:CLS : PAUSE "YOU CLE
   ARED ALL STAGE"
410:CLS : BEEP 3: PAUSE
   "GAME OVER !!": END
450:GPRINT "7F7F060C180C
   067F001C3E7F4141221C
   01030F3C70601F010041
   7F7F49495D63":
   RETURN
500:DATA 26,112,7,24,31,
   "0222022222120020","
   0221210101212120"
505:DATA "02100222122212
   10","022200022122022
   0"
510:DATA 29,8,7,56,31,"0
   212122222221200","02
   21220000212220"
515:DATA "02120022211110
   20","022000020212222
   0"
520:DATA 27,8,7,96,7,"02
   00212122202220","021
   2121220120120"
525:DATA "02122020122122
   20","021220212002100
   0"
530:DATA 24,112,7,96,7,"
   0020221222222020","0
   221212221001210"
535:DATA "01111000222121
   20","022222221212122
   0"
540:DATA 24,104,31,8,31,
   "0002212002022220","
   0221221222020220"
545:DATA "02021100212121
   10","022122222212022
   0"
550:DATA 22,104,7,8,23,"
   0221221221221220","0
   021202212022110"
555:DATA "02102120020212
   20","021222002212212
   0"
560:DATA 21,112,15,32,7,
   "0222200002221200","
   0202122121101220"
565:DATA "02110012022121
   20","021222221221220
   0"
570:DATA 22,112,7,16,7,"
   0020222120222220","0
   022120221110220"
575:DATA "02201121102121
   20","022222022122022
   0"
580:DATA 26,56,7,112,31,
   "0121212221212120","
   0212121212121210"
585:DATA "01112101011122
   20","021222222212122
   0"
590:DATA 26,8,7,80,31,"0
   212121202222220","02
   2121221221120"
595:DATA "02120201120221
   20","002202222022122
   0"
```

ポシェット裏面場

〈欄外募集〉というわけでポシェットの欄外は59字×4行＝236文字という、なかなかのスペースを取ってあります。おおむね、ポシエッターズで書いていますが、もちろん、読者の文章ものせたいのです。キミも236文字の流行作家、人気作詞家、最先端のギャグ作家、そのほかこのスペースで可能なありとあらゆるものを目指してみませんか。ただし、原稿料は諸般の事情から、出ません。でも、プレゼントはあるかもしれません。ポシエット編集部『欄外』係まで、236字以内の原稿を送ってね！

ADMIT II Bastalia

アドミット ツー バスタリア

FOR PC-1500/1501

これがPC-1500のファンタジーアクションゲームだ

ライ国との戦いも終わり、勇者の名を与えられたエマだが、平和のなかで暇を持て余していた。そんなある日、友人のユイがやってきてこういうのだった。「北のほうになにか悪い物を感じるんだ。それにこのごろ、なぜか仲間が消えていく。いっしょに行ってみてくれないか？」退屈していたエマはもう１人の友人であるドワーフのヒロとともに北のほうへ行くことにした。そこには６つの塔がたちならんでいた。ユイがまたつぶやいた。「感じる……ひどく悪い物が……」

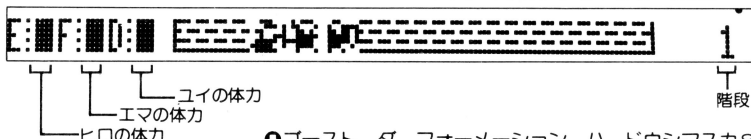
３人のチームワークを利用して６つの塔を通り抜けるRPGです（じつは作者によれば、RPGではなくファンタジーアクションゲームだそうです）。

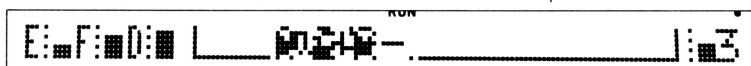
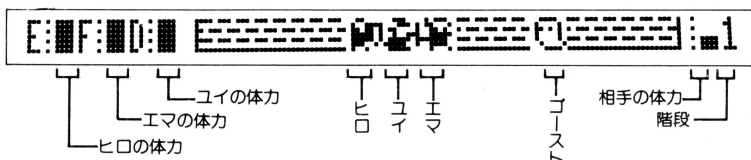
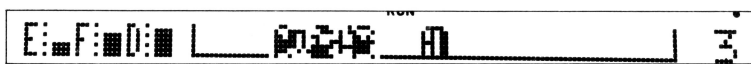
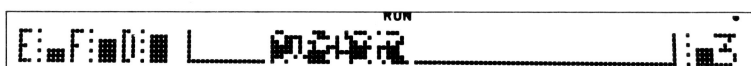
BY 堀川浩司

納豆RPGバットFAG

今回は1500で力を入れて作ってみました。なんてったって2Kです（のハズです）。話は変わりますが、これはRPGではありません。FAG（ファンタジーアクションゲーム）です。でもまあこれに毛がはえたようなものがRPGとしてまかりとおっているようですが……困ったもんだ。

⬆この３人が主人公です。やあ、なかなか凝ったキャラですね。まさいちろー先生。

ヒロの体力 / エマの体力 / ユイの体力 / 階段

⬆ゴースト ダ。フォーメーション ハ ドウシマスカ？

ヒロの体力 / エマの体力 / ユイの体力 / ヒロ / ユイ / エマ / ゴースト / 相手の体力 / 階段

⬆エマ ガ レンジ1 ノ ケン デ タチムカッタ。

⬆ドア ガ アリマス。ヘヤ カラ ロウカ ニ デラレマスヨ(カタカナハツカレル)。

⬆メイジ出現。すばやいので注意。ここでもエマが先頭で戦っている。

まず、リスト１を打ちこみ、それをテープにセーブ。そして、リスト２を打ちこんで、リスト１に続けてセーブ。つまり、リスト１とリスト２が続けて入っているテープを作成してください。

ゲームを始めるには、リスト１をテープから読みこんで実行すれば、自動的にリスト２を読み始めてゲームがスタートします。ゲームを再開するときには DEF A です。

ENTER キーで前進。Z キーで向きを変え、Q キーで３人の並ぶ順序を変えます。敵はゴーストとメイジの２種類で、特にメイジは２倍の速さで襲ってきます。敵への攻撃はスペースキーで行います。また、階段の昇り降りや薬を取るとき、ドアの出入りなどは、パーティの先頭が重なったときにスペースキーを押します。

画面の端に来たときに ENTER 以外のキーを押すと隣の面へ、部屋の中にいるときは外へ出ます。３人の体力が０になるとゲームオーバー。リプレイはリスト１から実行してください。

エンディング……６つの塔を抜けると塔は崩れさっていった。ヒロがつぶやいた。「いったい、何だったんだ？」ユイがいった。「おれたちは試されたんだろう……」「だれに？」とエマ。「こんなことができるのは……」「もしかして」「DESU!?」エマの額に冷たいものが流れた。……つづく。

キャラタ表

キャラクタ	殺傷力	装甲	武器
エマ	3	3	レンジ1の剣
ヒロ	5	5	レンジ3のむち
ユイ	5+(体力/4)	1	レンジ2の魔法

注：ユイは魔法を使うと体力が４減ります

■変数リスト

リスト1
　たいしたことはやってません。

リスト2

A～M……画面データ
N……モンスターの座標
O……階数
Q……ろうかの座標
R, S, T……パーティのならび方
U, V, W……体力
X……向き
Y……画面上の座標
EX……出口の階数
MO……モンスターの体力
TR……塔の数
A$～R$……グラフィックキャラクタ
S$～Z$……体力のグラフィックキャラクタ

■プログラムの説明

リスト1

1～7	タイトル表示
1000～1014	グラフィックデータ
1015	ドアデータ
1016	変数データ
1017	面データ書きこみ
1018	CHAIN
1020～1025	面データ

リスト2

1	クリア
10	パーティ表示
11～17	キー入力処理
18～26	スペースキーを押したときの処理
27～29	攻撃の処理
30～36	相手の処理
60～62	ドアの処理
70～78	画面表示とゲームオーバー
80	ハッピーエンド

●リスト1

```
   1:CLS :WAIT 3:
     FOR Z=1TO 10:
     CURSOR 10
   2:GPRINT "0E0505
     050E000F090906
     000F090906000F
     0204020F00090F
     09000F09090600
     090F090F09"
   3:CLS :NEXT Z:
     WAIT 0:CURSOR
     6
   4:GPRINT "404040
     40404040404040
     40404040404040
     40404060705049
     45474545454545
     251A";
   5:GPRINT "704848
     30404C52525222
     0A08681C087048
     483040";
   6:GPRINT "011E30
     40404470404050
     68685860";
   7:GPRINT "404040
     40404040404040
     4040404040"
1000:A$="20747D73
     735A083E":B$
     ="3E085A7373
     7D7420"
1001:C$="10137E3D
     393D4A00":D$
     ="004A3D393D
     7E1310"
1002:E$="007E3D39
     5E1E221E":F$
     ="1E221E5E39
     3D7E00"
1003:G$="40404040
     40404040":H$
     ="4040404040
     404040"
1004:I$="55515544
     55515544":J$
     ="5551554455
     515544"
1005:K$="407E497F
     417F7E40"
1006:L$="701C0C04
     42211008"
1007:M$="607C0E1E
     3C787040"
1008:N$="30586F53
     635F6830"
1009:O$="0040667D
     793D4839":P$
     ="39483D797D
     664000"
1010:Q$="205E4145
     41251E00":R$
     ="001E254145
     415E20"
1011:S$="55000000
     0000":T$="55
     0040404040"
1012:U$="55006060
     6060":V$="55
     0070707070"
1013:W$="55007878
     7878":X$="55
     007C7C7C7C"
1014:Y$="55007E7E
     7E7E":Z$="55
     007F7F7F7F"
1015:POKE &40B0,1
     ,2,4,4,0,4
1016:U=105:V=U:W=
     U:R=1:S=5:T=
     3:O=0:Q=1:TR
     =0:MO=-20:MX
     =0:EX=0:Y=4:
     X=1
1017:FOR Z=0TO 14
     9:READ P:
     POKE &4010+Z
     ,P:NEXT Z
1018:CHAIN
1020:DATA 2,2,15,
     2,2,12,2,14,
     23,2,2,25,2,
     2,2,2,2,2,2,
     2,2,2,2,2,2
1021:DATA 2,11,2,
     2,20,15,2,2,
     2,26,2,16,23
     ,2,8,22,2,2,
     9,2,2,2,2,2,
     2
1022:DATA 2,7,2,2
     ,15,2,19,2,2
     ,8,22,2,10,2
     ,15,14,2,23,
     2,14,2,2,12,
     26,2
1023:DATA 14,2,2,
     2,7,21,2,2,7
     ,15,19,2,8,2
     ,21,22,9,2,2
     ,14,2,7,2,2,
     22
1024:DATA 16,2,12
     ,2,2,2,2,18,
     2,2,2,2,18,2
     ,2,2,2,18,2,
     2,2,2,2,2,2
1025:DATA 7,7,7,7
     ,14,14,7,7,7
     ,7,7,7,7,7,1
     4,14,7,7,7,7
     ,2,2,2,2,7
```

●リスト2

```
  1:"A"CLS :WAIT 0
    :GOSUB 70
 10:Z=ASC INKEY$ :
    GCURSOR Y*8+29
    :GPRINT @$(X+R
    );@$(X+S);@$(X
    +T):IF Z=0GOTO
    30
 11:P=((X=0)-X)*(Z
    =13):Y=Y+(Y+P>
    0)*(Y+P<12)*P
 12:IF P<>0GCURSOR
    (Y-P+(P<1)*2)*
    8+29:GPRINT @$
    (@(Y-P+(P<1)*2
    ))
 13:GCURSOR Y*8+29
    :GPRINT @$(X+R
    );@$(X+S);@$(X
    +T):IF Z=13
    GOTO 30
 14:IF Z=90LET X=(
    X=0)
 15:P=(Y=11)*(X=0)
    -(Y=X):IF (P<>
    0)*(Q+P>-1)*(Q
    +P<6)LET Q=Q+P
    :Y=(Y=1)*10+1:
    GOSUB 70:GOTO
    30
 16:IF Z=81LET Z=R
    :R=S:S=T:T=Z
 17:P=20-X*2:IF (Z
    <>32)+(@(P)>6)
    +(Y<4)*(X=1)+(
    Y>8)*(X=0)GOTO
    30
 18:Z=Y+2-X*2:IF @
    (Z)=11GOSUB 60
    +(A=8)*10:GOTO
    30
 19:BEEP 1,10:IF @
    (Z)=12LET O=O+
    1:GOSUB 70:
    GOTO 30
 20:IF @(Z)=13LET
    O=O-(O-1>-1):
    GOSUB 70:GOTO
    30
 21:IF @(Z)=14LET
    @(Z)=A:P=21+@(
    P)/2:Z=RND 20+
    9:@(P)=@(P)+((
    @(P)+Z)<110)*Z
    :GOSUB 75:GOTO
    30
 22:IF @(P)>4
    GCURSOR (Y+3-X
    *5)*8+29-X*4:
    FOR Z=1TO 20:
    GPRINT 8;:NEXT
    Z:P=3:GOTO 26
 23:IF @(P)>2
    GCURSOR ((Y+3)
    -X*3)*8+29-X*5
    :PRINT "-":P=1
    .5:GOTO 26
 24:GCURSOR (Y+3-X
    *5)*8+29:FOR Z
    =1TO 8:GPRINT
    "552A";:BEEP 1
    ,1,1:NEXT Z:U=
    U-4:P=2:GOSUB
    75:GOTO 26
 26:GCURSOR ((Y+3)
    -X*4)*8+29-X*1
    6:FOR Z=1TO 3:
    GPRINT @$(@(Y+
    2-X*6+Z));:
    NEXT Z
 27:IF (ABS ((Y+(X
    =0)*2)-N)>P)+(
    (N-Y)*X>0)GOTO
    30
 28:MO=MO-(6-@(20-
    X*2))-(P=2)*(W
    /4):N=(RND 9>5
    )*12+1:GOSUB 7
    5
 29:IF MO<0LET MO=
    -RND 20-30:IF
    A=7GOSUB 60:@(
    RND 6+4)=11+(
    RND 3=1)*3:
    GOSUB 73
 30:IF MO<0LET MO=
    MO+1:GOTO 10
 31:P=1+(A=9):IF M
    O=0LET MO=17+(
    A=8)*5*(TR+1):
    N=(RND 9>5)*12
    +1
 32:GCURSOR INT N*
    8+29:GPRINT @$
    (@(N)):N=N+(
    SGN (Y-N))/P:
    GCURSOR INT N*
    8+29
 34:GPRINT @$(A*2+
    (SGN (N-Y)=1)-
    1+(A=7)*2):Z=N
    -Y+18:IF (N<>Y
    )*(N<>Y+2)GOTO
    10
 36:BEEP 1,99,40:P
    =@(Z)/2+21+(@(
    Z)>5):@(P)=@(P
    )-6/@(Z):N=(
    RND 9>5)*12+1:
    GOSUB 75:GOTO
    10
 60:FOR Z=1TO 13:@
    (Z)=7:NEXT Z:M
    O=-30:GOSUB 73
 61:IF O=EXLET TR=
    TR+1:O=0:Q=1:
    GOSUB 62+(TR=6
    )*18:CURSOR 9:
    PAUSE "Next to
    wer!":GOSUB 70
 62:RETURN
 70:FOR Z=1TO 13:@
    (Z)=9:NEXT Z:P
    =PEEK (&4010+T
    R*25+O*5+Q):Z=
    INT (P/7):@(P-
    Z*7+3)=Z+10
 71:EX=PEEK (&40B0
    +TR)
 73:CURSOR 6:
    GPRINT 127;@$(
    A);@$(B);@$(C)
    ;@$(D);@$(E);@
    $(F);@$(G);@$(
    H);@$(I);@$(J)
    ;@$(K);
 74:GPRINT @$(L);@
    $(M);127
 75:FOR Z=21TO 23:
    IF @(Z)<0LET @
    (Z)=0:@(19+@(Z
    -3)/2)=A
 76:NEXT Z:IF U+V+
    W=0CURSOR 10:
    WAIT :PRINT "G
    AME OVER":END
 77:CURSOR 24:
    PRINT O+1:IF M
    O>1CURSOR 24:
    GPRINT @$(19+M
    O/6)
 78:CURSOR 0:
    GPRINT "7F4941
    ",@$(U/15+19),
    "7F0901",@$(V/
    15+19),"7F413E
    ",@$(W/15+19):
    RETURN
 80:WAIT :CURSOR 7
    :PRINT "Congra
    tulation!
```

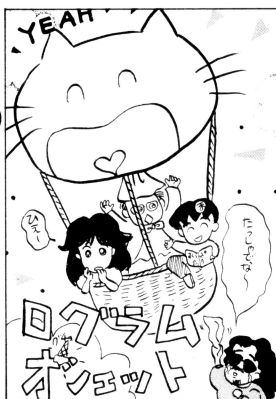
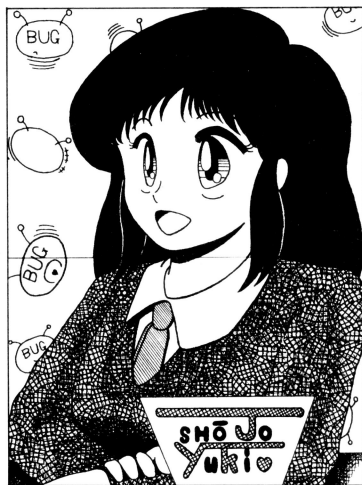
Rogram ふにふに Ochette

◆北海道・なかしあき☆「ポシェッターズのこんなバッチがほしいなー」だって。ポシェッターズ全員気に入ってしまいました。

◆静岡県・DEF☆ポケコンを何台か持ってるそうなので、たくさん投稿してきてね♡

夏です。暑さと湿気と陽ざしに弱い私にはちときつい季節。アウトドア派でない私は、海へ行こーだの、山へ行こーだの、プールに行こーだのの誘いが恐しい。夏は部屋にこもり、クーラーがんがんかけて、アイスを食べて、白い肌で過ごすのだ。へっへっ……これこそが少ゆの夏、'86の夏なのだ──。

ふにっ

◆岩手県・ひぼんじん☆一人一人、すっごい変態してる！　特にあとLOLIの腕!!　ひえ～

◆北海道・あんみつしるこ☆またまた女の子だあ♥やったね。女性進出を願う！

◆兵庫県・芦屋のELF☆ハガキ2枚に大きく描いてくれたの。実物大に載せたかった。

◆徳島県・きゃおり☆女の子だよ。TEIJIROのファンなんだって。ふに。

◆北海道・なかしあき☆ACT.3から絵のかんじがかわったけど、じつはACT.1，2は右の指を折ったときに書いたんだって。

■の、かかった文字を並べかえると、宝のありかがわかります。（うそつけ！）

☆SUPER CROSS WORD☆

おなじみ、風来くんが作ってくれた20×20の特大クロスワード。これはなかなか知識とあそび心がなくちゃできないのだ。小さくて見づらい人は虫めがねを使ってね。

★ヨコのカギ★

1 魔法の── ミンキーモモ
4 ○○・ユイリィ（ZG）
6 アスキーのゲーム、エクセレントも出ました。
9 AX−10
11 ザナドゥ（日本──）
13 ○○ばの白うさぎ
14 灘の○○っぱん
16 おろかな答えのこと。
17 つるの○○○○○は有名
19 「──が、ないので、しょうがない」とよく言う
22 洗濯物の話、── さー。
24 花火の中は○○○○○○
25 タクシーの親戚です。
26 春の次。
27 カメラに絶対必要な物。
28 突然＝○○に。
29 ○○○○かお。の曲は、けっこう好きです。
31 海の星、○○○”
33 ── 坊やは、人気がありましたね。
35 香月○○（エミ）
37 古典ゲームの1つ。
40 Yukiさんの最高傑作。
43 ユリ&○○
45 異邦人のこと。
46 春夏秋冬＝○○
47 超時空要塞○○○○。
49 100 アール＝1 ──
51 ○○○・ノートン
52 最高人気のゲーム機。
54 悪いことするとあたる。
55 ○○○書店大好きっ。
57 乾いたり、かれたり。
59 ♪──のみなとにひとり
61 レントゲンが発見。
62 草餅の、草は○○○。
63 ジャイアント○○。
64 ○○○三世
66 GOODの比較級。
67 壷の一番下にある。
68 ── 運転は、いけません
70 ライトとレフトの間。
71 シャープの○○。
72 風邪ひくと高くなる。
73 へこんだところは、○○○○○○。
75 面・胴・○○
76 足が8本。
77 ○○＝人類＝人間
79 シャープ＋ボールペン＝シャ○○
80 回文、○○の窓。
81 これを設定できるRPGが、ありますね。
83 ── 屋根は、素敵です。
85 ○○○カレー。
87 魔城伝説ナイト○○ー
89 フレンズでは、集めて、夢を数えました。
90 人の住む建物のこと。
91 太陽の光のかさ。
93 “山”と言えば、こう答えるのが常識ですね。
95 ── ソフトのブーヤン
97 やな奴＝○○○○○
98 海辺に多くあるもの。
99 山口百恵の歌。
101 ── ハジーナ（シャア）
103 は虫類、○○○
105 かけごえ、エ○○
106 ハイスクール○○○○は大ヒットしました。
107 ↔楽観的
108 こういうクセのある人は甘えんぼうだとか…。
109 掘ると、水が出ます。
58 ↔退化

★タテのカギ★

2 僕の好きなウイングマンのキャラでーす。
3 ↔パシフィック
4 ──クリスタル
5 イー○○カンフー
6 レンズマンの主人公。
7 コナミの○○○ビー
8 砂浜を走るときっと靴に○○○○○○でしょう。
9 地球を救うもの。
10 原田──ちゃん。
12 数字の1は、なぁに
14 なごり雪。
15 テクポリの常連である、伊豆○○さん。
16 ↔抽象的
17 とじこめるのに最適。
18 AEの名前は、○○からとったということは有名
20 かばやきがうまい。
21 ── ・ゴットン
23 キーの1つ。
28 夜に吹くと蛇が来るもの
30 “軽食”の意味。
31 経度180度。
32 木魚を叩く音で、最も、ふさわしい音。
34 ナイトロアーのメーカー
36 まきまきするもの
38 $
39 Zn
40 1917年○○○革命。
41 物語・夢etc.の意味
42 高い、すしのネタの1つ
44 小山田○○先生
48 夏の果物で、緑と黒と赤色してて、おいしい。
50 バトルシティの前身。
51 「これ貸してぇ」「やだよ」「チェッ、○○」
53 ↔大人
54 タテのカギの50で、答えを書きました。
55 普通じゃないこと。
56 いらっしゃい○○○。
60 川を英語で。
61 高いですねー、今。
65 朝は、○○を食べた。
67 肉や野菜をいためソースをかけた料理。
68 目をいれるので有名。
69 みんなの○○。
72 パンプ○○。
74 ○○○ーリレー
75 冬はこれにかぎる。
77 これさえあれば──
78 鳥は空を○○。
81 せかい○○○は大切です
82 ウラシマンの悪役キャラ○○○○○○。
83 目鼻口のあるところ。
84 ふぅー、あぶなかったー○○○○○○だったな。
86 ↔白
88 マジカルズゥのMSX初のオリジナルRPG。
89 ── is it!とCMしてます
90 麻雀で、1 3という風に待つこと。
92 牛の鼻にあるもの。
94 「○○は投げられた」とか、言いますね。
95 日本の○○は日の丸。
96 ほんとだ↔う○○。
98 ラグビーなどで、よく組みます。
99 歯が無い人は、○○○をしましょう。
100 ↔おす
102 野村○○○（玩具会社）
104 ○○る男は、つらい。

さて、完成した人は■の10文字をつないで言葉にして、ハガキで送ってね。正解者全員にかわいープレゼントを差し上げます。「風来くんクロスワード」係まで。がんばってね。

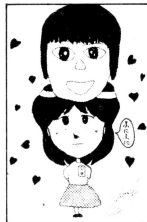
1986・4・27
BY風来

プログラムポシェット

■ぼくの町では

5年前までは周りが田んぼでした。7月頃になると、近くの沼へザリガニつりへ行ってたものでした。虫だっていっぱいいました。せみ、赤とんぼ、ばった、かまきり、こおろぎなどが、家の近くの原っぱにいました。それから5年たった今、我が町は大きく変わった。マラソン大会で走った小学校の裏の細いじゃり道は、4車線の国道（R8号線）に。原っぱはパーキングに、沼はうめたてられ、小さな雑居ビルが建ち、信じられない位変わってしまった。それは、この町に県庁が移転し、橋がつくられ、高速道への近道ができたためだろう。しかし、あの神社、あの学校、あの野原はまだ変わらない。このコンクリートジャングルのオアシスとして、いつまでも残っていてほしい。
（新潟県・黒川浩道）☆**町はだんだん近代化されていってしまうね。でも、少女ゆきんちの近くの駅なんて、すっごくきれいに改築されて、より住みよくなったし、うれしいけどね。**

○大阪府・Yabuuchi☆よくわからない不思議な絵。なぜか魅かれてしまった。

○福島県・くせものSOFT☆そーそ。いつもこんなかんじなのよ、バグの問い合わせって。

○北海道・茂っつあん☆このかんじ、スキだわー。夏の、涼しげなイメージ……。

「ログラムオシェット」係までおたより待ってます。
少女ゆき

次号No.11が発売されるのは10月5日。秋です。秋といえば、〝読書の秋〟〝スポーツの秋〟〝食欲の秋〟といろいろありますが、キミの秋は何の秋かな？ 少女ゆきは、〝おかし類に興味をなくす秋〟にしたいと思っています。みんなの意見も聞かせてね。

ごめんねふにふに

少女ゆきの――――バグ通信mkII

さてさて、テクポリで約束したとーり今号では、各担当別バグ発生回数、罪悪量をグラフにするもんね。さらしもんじゃ～。

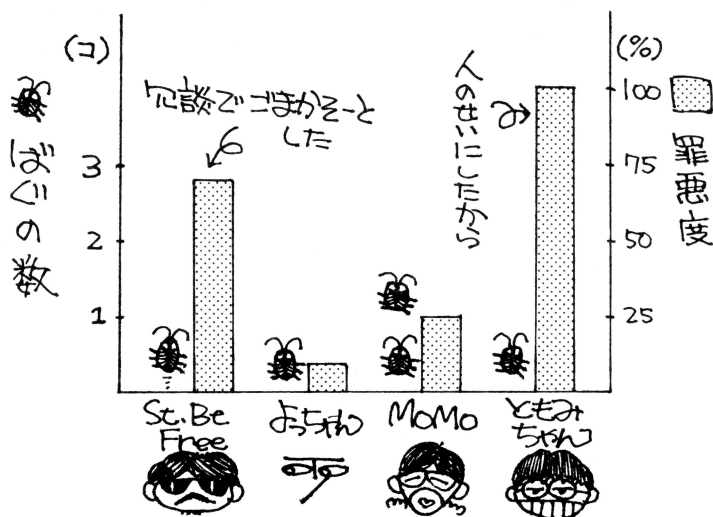
●P.11「CATERPI」FM-7用リストの290行に CMD BGM 0 と CMD BGM 1 がありますが、とってください。

320、330行の WBYTE は FPRINT のまちがいです。

●P.53「YELLOW BOX」の440行の ESLE はELSE のまちがいです。

●P.81「ICE LAND」の100行3段目の ，8, 2, 2) は、，8, 1, 2) に変えてください。これでV3もOK。

●P.82「Fishing」のP5, P6の GOTO は GOSUB のまちがいです。

●P.84「REVERSE RUNNER」は、5面以後は全ての壁 I を消さなければ面クリアできずに死にます。

おめでとう! No.9のアンケート当選者発表!

おまちかねのアンケート当選者発表です。

●1等（1万円以内のパソコン関連商品）…☆大阪府堺市・冨田昌義クン（X1のユーザー、パソコン歴4年）☆群馬県前橋市・潮隆幸クン（MSXのユーザー、パソコン歴1年半）……以上の2名です。

●2等（MYパコカセットレーベル）……（佐賀県・平川拓）（北海道・本間智也）（青森県・松倉寛泰）（岩手県・佐藤芳幸）（宮城県・瀬戸佐知子）（東京都・栗田啓如）（福島県・清信直也）（茨城県・福島道雄）（栃木県・山中一男）（埼玉県・奈良智）（千葉県・杉山洋之）（東京都・四草川ゆかり）（神奈川県・江口佳代子）（山梨県・渡辺健太）（岐阜県・関谷卓志）（新潟県・石塚真理）（富山県・吉住匡史）（福井県・西原清裕）（石川県・長谷川真史）（東京都・跡部靖夫）（静岡県・増田貴史）（香川県・高儀規夫）（山口県・中島洋）（広島県・水牧孝文）（岡山県・岸本直哉）（島根県・児玉信）（鳥取県・大畑元彦）（和歌山県・杉本展将）（奈良県・川村真一）（兵庫県・西下喜文）（京都府・谷口幸一）（愛知県・高津智也）（三重県・安達賢治）（滋賀県・松井孝夫）（東京都・岸正芳）（福岡県・山内孝樹）（鹿児島県・堀正和）（熊本県・田村未央）（大分県・森崎真一朗）（長崎県・小場貴昭）……以上40名です。

バックナンバーのお知らせ

ポシェットのバックナンバーはまだ残っています。ご希望の方は、お近くの本屋さんで取り寄せてもらってください。定価はいずれも330円です。また、直接注文したい場合は、本代+手数料（送料込み。1冊なら250円、2冊以上は1冊ごとに50円増し）を現金書留か郵便振込（東京4-44392）で、欲しい号と自分の住所、名前、電話番号をかいたメモを入れて申し込んでください。

〒105　東京都港区新橋4-10-1
徳間書店　特販部
☎03-433-6231㈹

●各号の内容

<No.1>MSXゲーム作成法入門、他プログラム42本 <No.2>ファミリーベーシック特集、他プログラム50本 <No.3>わびさびプログラム特集、他プログラム55本 <No.4>なつかしのゲーム Bar-Getting val. 他プログラム70本 <No.5>88のわびさび、他プログラム53本 <No.6>PC-8801とFM-7でキャラクタ定義ができるPF-X、続・わびさびの世界、他プログラム52本 <No.7>PF-X用キャラクタエディタC-EDIT、続々わびさびの世界、他プログラム51本 <No.8>C-EDIT必然攻略法、続々々わびさびの世界、他プログラム48本 <No.9>大PF-X特集、続⁴わびさびプログラムの世界、他プログラム63本 <PB-SPECIAL>PB-100ファミリーのプログラム36本／PBグラフティ／エラーメッセージガイド他●定価780円<MSXベスト50> FOR MSXスペシャルの25本+ポシェット・テクポリ掲載の25本を一挙掲載●定価880円

※バックナンバーの問い合わせ、受付けは編集部ではないので注意してね。

グラムシステム第4期・第2節

少女ゆき's わがままし ていい？

♥吾輩はわがままではなーい。じつは、ポシェッターズのわがままを一人で背負い、民衆の非難を浴びようという、痛いけなたくましい少女なのでR。

？グラムシステムとは？

■ポシェットおよびテクポリの投稿プログラム用賞金システムです。■1グラムはじつは300円。グラム数×300円がその人の賞金です。■ポシェットのNo.9〜No.11までの通算グラム数とその他の"平常点"を加味して、No.12誌上で"グラムゴジラ"(別に名前の理由はありません♡)"グラムキングギドラ""グラムモスラ""グラムモンジャヤキ"などを決め、10万円の賞金を適当に分割し、希望のパソコン関連商品をプレゼントします。■グラムは少女ゆきのわがままによって決定されますが、少女ゆきはお世辞が嫌いなので気をつけるように。■その号で少女ゆきの気に入った作者ひとりに限り、スペシャルプレゼントを差し上げる……かもしれません。

♥**太田裕之様**（Let's農業）しげくんもパンプもよっちゃんも大好き。よって私も大好きになるの。**40グラム。**♥**苅部徹様**(PON PON他) PON PONは移植なので20グラム。HOLE INは88版とMZ-700でデータが共有できるのがすてき。合わせて80グラムの合計**100グラム。**♥**Yoshi様**（おっとっと）キャラが気にくわーん。これはわびさびに投稿すべきだわ。**25グラム。**♥**はねおとこ様**（青春）私の青春はまだまだなのよ。でもそろそろこのテのアイデアには笑えなくなってきたわ。**30グラム。**♥**川本健二様**（BALLOON TRIP他）BALLOON TRIPのキャラが40グラム。わびさびの逆襲は20グラム。だるまキャラに20グラム。ELECTRONは普通の30グラム。合計**110グラムよ。**♥**やんぺいの友達様**（Bell and Bell）ふーん、Bellを取ればいいのね、**30グラム。**♥**White Rock様**（Tiny Paul）車の免許取りたいのよね。爆発しないから心臓の弱い人でも安心。**32グラム。**♥**めろん一刻様**（相性診断プログラム）まあ！"あの方"との相性がよいわよいわっ、これは当たるわよ。**35グラム。**♥**SCRAWL様**（KNIGHT of LEGEND）うーん難しー！　でもモンスターがフニフニ動くのがカワイイわ。これで1画面はえらいっ。**40グラム**あげちゃう。♥**チョークマン様**（SPAX）ひえー。私、ヘビってキライなのよね。でもまぁ**30グラム。**♥**YUJI様**（HAT-TRIP）やられたときがステキ。下手なんじゃないわよ。**30グラム。**♥**睬正義様**（＋＆－ROOM）30グラムで＋－＋－＋－のやっぱり**30グラムね。**♥**Womson様**（悪霊の館）せっかくPF-X使ってるのにー。キャラが生きてない。**30グラム。**♥**TPM.CO様**（WILD SOCCER他）WILD SOCCERは動きがいまいちなので20グラム。FUNNYはみんなに打ちこんであそんでもらいたい！　60グラムね。MECUNIは官僚制社会がよく表れているわ。この厳しさが好き。50グラム。合計**130グラム。**♥**BOSOMAN.JR様**（PON PON15）これも移植ね。でもMSXのよりキャラがかわいいから**25グラムね。**♥**T.F様**（Star&Ball）きゃーかわいー。私こーゆーの好きっだから**45グラム**あげちゃう。♥**佐藤孝司様**（SYS.16）なんで解けたのかわからないという奇妙さに、**40グラム。**♥**吉沢圭介様**（二連碁）しげくんは、こーいう奇抜なアイデアを期待しているって。**50グラムね。**♥**へろろ様**（Mr.BOX）エイキチくんが「最初バグがあったから……」と泣いちゃったので**30グラムね。**♥**遊様**（SLIP LAND）色も音もきらいだわ。でもむずい。だからちょっと好き。**40グラムね。**♥**さとけい様**（ROMESU）あなたは**30グラム。**エイキチくんが「だってなんだもん」と理由を言ってくれないの。♥**TEIJIRO様**（THE GRACES）これでしばらくお別れなんてつらいわ。ポシェッターズから愛をこめて**60グラム。**♥**HIROSHI様**（CATERPI）移植版には厳しいのよ。**20グラム。**♥**山下修様**（オセロ哀弱）オセロは好きなんだけど、神経衰弱はどーも苦手。うーん……**50グラム**かしら。♥**田中哲也様**（FIELD BEES）あーん、速すぎて出来ないよー。でもすごそーだから**40グラム。**♥**ドミニコ様**　（Pock kun）かわいーんだけど、どっかで見たことがあるような……。**35グラム。**♥**石橋隆様**（BLIND MAZE）バコちゃんの迷路ゲームね。操作は大変だったけど、とっても出来がいーので、んーと、**50グラム！**♥**中村あー主水様**（HEADING & KICK）のどかなのにむずい。全面解けないよー。**50グラム。**♥**加増の完二郎様**（寅吉一家〜おしま救出大作戦〜）トラ吉くんたちがかわいいっ。音楽もグー。ストーリー設定が最高。**60グラムあげてしまおー。**♥**竹内真様**（AIM）いつもいろいろ作ってきてくれるのでガンバッテほしーわ。**40グラムね。**だけどパズルゲーム以外もほしい感じ。♥**岡田政昭様**（FLAG!）えーん。こんなクリアできないゲームなんて嫌いよー。難易度も考えてね。**30グラム。**♥**芝島太礼様**（ARROW & BALL）これもまた、難しいからやだわ。でも2人で遊べて面白いから**40グラムね。**♥**FANTASY ZONE様**（うそこばん）またまた移植版だわ。でも面が増えてるし、MZ-2500でははじめてなので**30グラム。**♥**藤田康二様**（BUBLE UP!）完璧に市販ゲームしてるのね。私は音楽以外は全て気に入ったわ。**60グラム**あげましょう。♥**プログラマーたけし様**（ひとふでがき）前回、新方式だったのに、ということで、**35グラム。**♥**峠恒司様**（DEVELO）ごめんなさい。じつは、今回がはじめてだったの。峠さんパズルするのは。それで、あまりにうまくできているので驚いてしまいました。拍手。**65グラム！**♥**三浦衛様**（FIGHTING）えーやばんなのはキライだけど短いから……**35グラム**にしましょ。♥**M.Umehara様**（Judgement）2人で遊べるゲームってだ〜い好き！ってMoMoが言ってるけど私は好きじゃないの。でも、**35グラムね。**♥**佐藤政勝様**（HYDN LIDEN II）やばんなゲームだわねー。MoMoの採用基準がわからないわー。でも**40グラムね。**♥**Carrot様**（The Lost King's Rod）ふにふに。キャラがアニメしてていーね。でもロールプレイングは私もエイキチくんもキライなの。このテのゲームはよっぽどうまくできてないとねー。ま、MoMoは気に入ってるし、50グラムの価値はありそう。**50グラム。**♥**小磯幸夫**（MOVE MOVE）画面が大きくて好き。**40グラム。**♥**堀川浩司様**（Bastalia）またバグだらけで、MoMoを困らせたわね！　バツとして**30グラム**しかあげないっ。

それにしても、このコーナーを担当するのはとってもたいへんなことなのね。いい加減に評価してると思われると困るので、一応いっときますが、私はみんなの意見を聞いて、これを決めているの。個人的な気持ちでわがまましてるんじゃないのよ。それをわかってほしいわ。ふに。

さて、前号でほのめかしておいたとーり、少女ゆきの気に入った作者ひとりに、スペシャルプレゼントを差し上げます。それは誰かってゆーと……麗しの、峠さんなのだ！　PLAYしてみた人ならわかるでしょ。とにかく、私が気に入っちゃったんだもん。これで決まり。プレゼント賞品は、大BOSSの山科さんが選んでくれた、銀座伊東屋で見つけたある文房具です。峠さん、おめでとう♥　これからもより楽しいゲーム作りに励んでください。ぱちぱち。

アイデアあふれるアマチュア・プログラマー求む！

ポシェットはこう見えてもプログラム専門誌です。ゲームに限らず、いたずらプログラムや実用プログラムなど、おもしろいもの、役に立つものなら、なんでも大歓迎。次の5つの部門に応じて投稿してください。

■1画面プログラム／その機種の1画面の表示限界内に入るプログラム。

■ハーフプログラム／約50行程度のBASICプログラム。

■ショートプログラム／100行前後のプログラム。マシン語の場合はDATAにしてBASICの形にすること。

■本格プログラム／長さに制限なし。とにかく本格的なプログラムを！

■わびさびプログラム／原則として1行または1画面。奇抜なゲーム、ばかばかしいジョーク、意外なテクニックなど。

投稿のルール

■オリジナルの原則／盗作は論外。他のものを参考にした場合は出典を明記。

■一誌投稿の原則／他誌に投稿したばかりのプログラムは受けつけられません。

■バックアップの原則／投稿作品はお返しできません。また、採用の場合、内容を問い合わせる場合があるので必ずバックアップ（コピー）を取っておくこと。

■テープ・ディスク投稿の原則／わびさび以外のプログラムはテープかディスクで。ディスクで送るときには包装に注意。

■機種名明記の原則／投稿するテープ・ディスクには必ず機種名・プログラム名を明記すること。

そのほか必要事項

■手紙／投稿作品には必ず次のような内容の手紙をそえること。①住所・氏名・年齢・職業・電話番号。②プログラムの適用機種と使用言語（オプションやメモリ、モードなどもはっきりと）、③プログラムの遊び方、使い方。テクニックの解説や見所など。アドベンチャーやパズルは解答もいっしょに。④変数リスト、プログラム解説。マシン語の場合は特に詳しくプログラムの解説をしてください。⑤参考文献・参考作品（雑誌の場合は年・月号とページも）。

＊採用された作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■封筒／表には投稿する部門を赤で明記。裏には機種名とキミの住所・名前を明記。

あて先は

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店　プログラムポシェット編集部

読者の皆さま――定価改定のお願い

平素は本誌『プログラム・ポシェット』をご愛読頂き、誠にありがとうございます。本誌は2号以来、330円という定価を維持して参りましたが、このほど諸物価高騰の折り、従来の定価から350円という新定価に改定させて頂きたく、読者の皆さまの暖かいご理解を賜りますよう、ここに慎んでお願いを申し上げる次第です。

徳間書店『プログラムポシェット』編集部

編集ひこうき

●テクポリ＆ポシェット編集部が、またまた引っ越しナノダ！　現在の仮住いのアバラ家から新築のプレハブへ変わるけれど、今の場所にアイチャクが出てきて複雑な心境である。この雑誌が発売されるころ、編集部員一同大アセをかいていると思う。求む！　引っ越し手伝い。（Otchan）

●突然、ひこうきにテーマを与えられてしまった。なんでも将来の夢を……というよくわかんないテーマでこんなの書けるか！　とまあそんなわけで、どうでもいいけど、先週、実家から電話がありまして「早く結婚しなさい！」と母上からいい渡され、もう、みんなトシなのか、と今更ながらに思ってます。とまあ、将来のことなんて、そのうちそのうち……。2、3年後ならそういうテーマで書いてもいいナ、というわけで今回はおしまい！（LOLI）

●夏なんて嫌いだ。夏眠カプセルがあったらなあー。いや、強く生きねば。私、祈ってます。（少女ゆき）

●私はこれから網走にいってきます。というわけで、みなさん、あとはよろしくたのみました。おおっワールドカップの決勝がみれない～！（ともみちゃん）

●近ごろはオーディオにばっかりお金をかけて、パソコンそっちのけなのじゃ。そう、ここ1か月、お家のX1turboの電源を入れたおぼえがない。しかし、FM音源を手にいれたら、オーディオとつなげてあそぶんだもんね。ところでアスキーさん、『賢者の遺言』のX1版出してくれませんかね～？　ほえらふいらういう。（オアズケをくらっているかわいそーなパンプ）

●おっとと、おっと、おっと、おっとと。おや、まあ～。どっこいしょ。お池にはまって、どんぶらこ。ピーチク、パーチク、みみずの子。ぼっちゃん、いっしょに遊びましょ。（ハイホー・エイキチ）

●愛、おぼえていますか。いえ、バグおぼえています。おぼえていますか、リストが切れていたことを。おぼえていますか、説明がたりなかったことを。それははじめてのＰＢスペシャルのことでした。I Love バグ。もう2度と出したくない。バグなんか。（「愛おぼえていますか」を歌いながら、MoMo）

●ただ今、よっちゃんが「賢者の遺言」をやっています。さっきまではりえちゃんとLOLIがならんで遊んでいたし、そういえば（山科）とパンプものめっていたなあ。はやく、原稿終わってぼくも遊びたいよー。（だれかノートと資料をくださいのしげくん）

●某大学院生がイタリア女性とパソコン通信を通じて恋に落ちた。女性のほうが熱心で、来日までする惚れようだったが、恋の結実にはならなかったようだ。まだまだコストのかかるパソコン通信だが、無限の可能性を秘めているそれに期待の目を注ぎたい。（ＳＯＳ）

●手を洗いに川をおりていくと、移動編集機械人民1号となった（山科）がぽかんと口をあけて呆けている。どうしたのかな？「街に平和がもどったのはいいんだけど、仕事が山のようで眠る時間もないんだよ」やあ、そいつは困ったね。でも信念があれば何とかなるさ。紫ドラゴンも元気になったらしいし、今度はみんなで巨大まんじゅうを食べに行こうぜ。（滝のうらが好き。よっちゃん）

●わたしはかつて、でぶ大先生と呼ばれ、のちに、Nop chaserと名のった、St.Be freeである。ときどき、編集Ｔ、その他もろもろの人生を同時に歩み、現在はテクポリで矢野健太郎番として楽しい毎日を送る名無しの編集者である。時バエは矢を好む。（Ｔ）

●巨大まんじゅうはカビがはえてて食べられません。それよりも、ボームを探すほうが先決だ。チョコレートキャラメルってなんなのでしょう。多分、チョコレートのようなキャラメルだと思うけど。（山科）

●晴れの日も、雨の日も、風の日も、きっと雪の日も、暑さも寒さも感じないで月明かりと星空しかみつめることなく今日もよく食べ、まじめに働く私です。（ハットリくんちのユッコちゃわん）

●アサガオにスルメとられてもらい泣き。（最近すっかりテクノポリスの表紙を私物化している、なんでその子ちゃんをブッキングできないんだおーの、アイドル大好きなんだもんハットリくん）

パソコン関連賞品があたるアンケート

●以下のアンケートの答えを応募シールをはった官製ハガキに書いて、プログラムポシェット編集部（住所は上のプログラム募集のあて先と同じ）アンケート係まで送ってください。厳正な抽選のうえ、下記の賞品を差し上げています。締切は8月31日（消印有効）。

●賞品

〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連賞品……………………………2名

〔2等〕プログラムポシェット専用原稿用紙……………………………10名

〔3等〕MYパコカセットレーベル付きカセットテープ（10分）……………40名

●アンケート

①あなたの持っているパソコンは？　持っているものぜんぶ書いてね。

②1等にあたった場合ほしいもの。ただし、定価で1万円を超えると無効になるので注意。

③ポシェット№10でおもしろかったプログラムと記事（いくつでも）

④ポシェット№10でつまらなかった記事とプログラム（いくつでも）

⑤ポシェットでこれからやってほしいこと。

⑥そのほか、ポシェット編集部への文句、意見、メッセージなどなんでも。

⑦あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴。

■ログラムオシェットやポシェット裏面場への投稿もよろしくね♪

次号No.11は10月5日発売予定！

テクノポリスムック
プログラムポシェット　NO.10
●発行人／栃窪宏男　●編集人／佐瀬伸治

●編集担当／髙橋成年●編集／山科敦之＆プログラムポシェッターズ
●デザイン／鈴木俊明・マッシュアイランド●写真／河行勝美
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社●印刷／凸版印刷㈱

待望の個性派パソコンラインナップ!

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する
ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の
タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
先進機能にもうれしい対応

X-1G Model10 A コース

CZ-820C……………¥69,800
CZ-820D……………¥79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,300×36回	㋭なし 頭なし
¥ 6,200×24回	㋭なし 頭なし
¥11,500×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 B コース 34%引

CZ-820C……………¥69,800
CZ-811D……………¥89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥175,400➡¥115,800	
¥ 4,700×30回	㋭なし 頭なし
¥ 5,700×24回	㋭なし 頭なし
¥10,600×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 A コース

CZ-822C……………¥118,000
CZ-820D……………¥ 79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

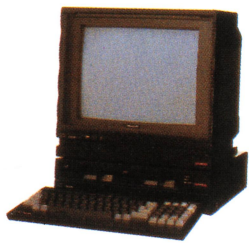
定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,700×36回	㋭なし 頭なし
¥ 8,100×24回	㋭なし 頭なし
¥15,100×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 B コース 32%引

CZ-822C……………¥118,000
CZ-811D……………¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥227,600➡¥157,000	
¥ 5,400×36回	㋭なし 頭なし
¥ 7,700×24回	㋭なし 頭なし
¥14,400×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X1 turbo II

漢字処理を超えた新日本語処理。あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

CZ-856CE…………¥178,000
CZ-855DE…………¥119,800

定価合計¥297,800➡ 現金特価	
¥ 5,000×36回	㋭16000頭なし
¥ 7,800×24回	㋭20000頭なし
¥11,200×24回	㋭なし 頭なし

X-1 turbo IIシリーズ 周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥ 33,800	——	——
CZ-131SF	turboターミナル	¥ 8,800	現金特価	——	——
CZ-8PK3	24ピン15インチプリンター	¥189,000	¥150,000	¥7,312	¥5,125
CZ-8PN1	熱転写漢字プリンター	¥134,800	¥105,000	¥5,118	¥3,587
MZ-1P17	80桁カラープリンター+ケーブル	¥ 86,300	¥ 67,000	¥3,266	——
CZ-8PC1	24ドット熱転写カラー漢字プリンター	¥ 77,300	¥ 61,000	——	——
CZ-8PD3	多機能ドットプリンター	——	——	——	——
MZ-1X19	モデムホン	¥ 98,000	¥ 76,000	¥3,705	——
CZ-8VP1	ビデオマルチプロセッサー	¥ 59,800	現金特価	——	——

USED PASOCOM

NEC

PC-6001……………………¥ 89,800→ ¥ 13,000
PC-6001MR II……………………¥ 84,800→ ¥ 25,000
PC-6001MK II SR+RF付……………………¥ 97,600→ ¥ 32,000
PC-6001MK II SR+RF付…〔新品〕……………………¥ 97,600→ ¥ 39,000
PC-6601……………………¥143,000→ ¥ 45,000
PC-6601SR……………………¥155,000→ ¥ 58,000
PC-6601SR…〔新品〕……………………¥155,000→ ¥ 84,000
PC-8001……………………¥168,000→ ¥ 13,000
PC-8001MK II……………………¥123,000→ ¥ 20,000
PC-8001MK II SR……………………¥108,000→ ¥ 50,000
PC-8001MK II SR…〔新品〕……………………¥108,000→ ¥ 60,000
PC-DR312…〔新品〕……………………¥ 13,800→ ¥ 10,500
PHC-DR II…〔新品〕……………………¥ 12,800→ ¥ 9,800
DC-60M43…〔15色ディスプレー〕……………………¥ 65,800→ ¥ 27,000
ティアックFD55B…〔88/IIフロッピー〕〔新品〕……¥ 80,000→ ¥ 35,000
PC8801/II用です。8801には使えません。
PC-8201…〔ハンドヘルド〕……………………¥138,000→ ¥ 58,000
PC-8201…〔新品〕……………………¥138,000→ ¥ 83,000
PC-8801……………………¥228,000→ ¥ 40,000
PC-8801+漢ロム……………………¥266,000→ ¥ 50,000
PC-8801/II 10……………………¥168,000→ ¥ 66,000
PC-8801/II 30…〔仕様〕……………………¥275,000→ ¥108,000
PC-8801/II SR20……………………¥213,000→ ¥113,000
PC-8801/II SR30……………………¥258,000→ ¥134,000
PC-8801/II TR…〔新品同様〕……………………¥288,000→ ¥220,000
PC-8801/II FR10…〔新品〕……………………¥ 99,800→ ¥ 80,000
PC-8801/II FR20……………………¥148,000→ ¥115,000
PC-8801/II FR30……………………¥178,000→ ¥134,000
PC-8801/II MR……………………¥238,000→ ¥179,000
CU-14A2…〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕¥ 99,800→ ¥ ~~59,800~~
PC8801/II SR及びFR用ディスプレー
CZ-801D…〔2000文字カラーテレビ〕〔新品〕……¥ 99,800→ ¥ 55,000
NECの全ての本体に接続可能ディスプレー

FUJITSU

FM-7…〔本体〕……………………¥126,000→ ¥ 32,000
FM-NEW7…〔本体〕……………………¥ 99,800→ ¥ 35,000
FM-77AV2…〔本体〕……………………¥158,000→ ¥110,000

SHARP

MZ-721…〔本体〕……………………¥ 89,800→ ¥ 18,000
MZ-731…〔本体〕……………………¥128,000→ ¥ 25,000
MZ-1500…〔本体〕……………………¥ 89,800→ ¥ 28,000
MZ2500…〔本体〕〔新品〕……………………¥198,000→ ¥142,000
X-1…〔本体、ディスプレー、Gラム〕……………………¥300,000→ ¥ 82,000
X-1C…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……………………¥219,600→ ¥ 82,000
X-1D…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……………………¥326,000→ ¥ 92,000
X-1ターボII…〔本体〕……………………¥178,000→ ¥128,000

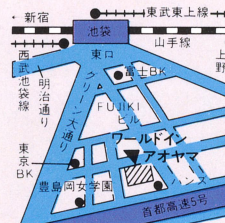
MSX

HC-60〔RF、32K〕ビクター……………………¥ 54,800→ ¥ 20,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター…〔新品〕……………………¥ 54,800→ ¥ ~~29,800~~
HC-7〔RF、64K〕ビクター……………………¥ 84,800→ ¥ ~~30,000~~
HC-7〔RF、64K〕ビクター…〔新品〕……………………¥ 84,800→ ¥ ~~40,000~~
HC-80〔MSX2〕ビクター…〔新品〕……………………¥ 84,800→ ¥ 49,800
HC-30〔RF、32K〕ビクター…〔新製品〕……………………¥ 36,800→ ¥ ~~22,800~~
HB-55〔RF、16K〕SONY……………………¥ 59,800→ ¥ 15,000
HB-75〔RF、64K〕SONY……………………¥ 79,800→ ¥ 34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY……………………¥ 46,800→ ¥ 20,000

全商品一年間の保険付

新宿
東武東上線
池袋
山手線
上野
西武池袋線
東口
富士BK
明治通り
グリーン大通り
FUJIKIビル
ワールドイン アオヤマ
東京BK
豊島岡女学園
首都高速5号

ワールド イン アオヤマ
A WORLD IN YAMA

東京03-987-7771 フリーダイヤル 全国どこからでも 0120-00-7771

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171
ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170
サポート 東京都豊島区要町3-38-8 〒171
AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
株式会社 ワールド イン アオヤマ

©徳間書店　1986　印刷 凸版印刷 Printed in Japan　雑誌 66449−15

テクノポリスムック
昭和61年9月10日発行
編集人 佐瀬伸治
発行人 栃窪宏男
発行所 徳間書店
東京都港区新橋4〜10〜1
電話・東京03(433)6231(代)
編集部03(432)4471(代)
定価三五〇円